

家用电脑与游戏
Play!
FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY
2007
ISSUE.154
科学普及出版社
6
音乐抢鲜听
掌门人：任贤齐
侠义版《诛仙·我回来》
柔情版《诛仙恋》
《命令与征服III》制作人专访
"我们彼此欣赏"
在网络游戏中讨生活的日子
商业化生存
本土原创游戏主题曲掠影
游戏原声带
封面故事
诛仙，
你最值得做的事！
新作速递
失落星球：极点危机
古墓丽影：周年
大富翁Online
仙剑奇侠传IV幕后演义贰
文化
游戏、电影，谁侮辱了谁？
[特稿]
关于父亲的游戏记忆
誅仙
www.zhuxian.com
永久免费
后金庸武侠圣典
佛道魔真爱网游
NVIDIA PLAY 100
PlayGirl
ASUS
零售价 9.8元 www.playgamer.com
ISSN 1009-6183
9 771009 618077
06>
敬告：游戏有益身心 沉迷影响生活
三亿点击
八百万读者
掌门奇幻小说改编网游
真爱网游 定情公测
完美时空 PERFECT WORLD
北京完美时空网络技术有限公司
http://www.wanmei.com
完美一卡通 PERFECT CARD
EMI
TYPHOON

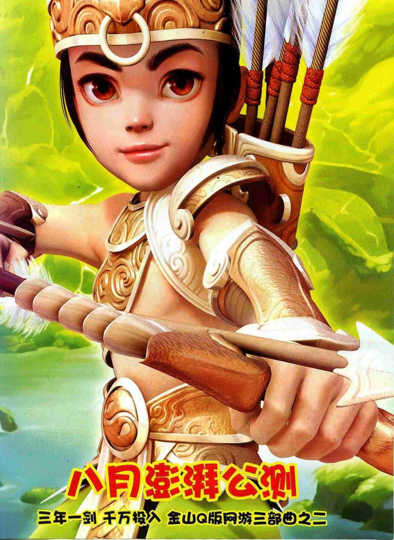

XY2.163.com
大話西遊II
ONLINE
移民到来前，
备战从现在开始
9900万帐号转档将要开始，
提醒您快回大话提前准备！





联手热播电视 首创喜剧网游
武林外传
wulin2.com.cn
永久免费
武林外传一大怪
老人求着新人带
完美时空
PERFECT WORLD
北京完美时空网络技术有限公司 http://www.wanmei.com
通讯地址：北京清华大学邮局84-145信箱 邮政编码：100084
公司电话：(010) 58858555 公司传真：(010) 58851012 客服电话：(010) 58858889
完美一卡通
PERFECT CARD
The way it's
NVIDIA
meant to be played
NVIDIA — 游戏之道


官方网站：http://www.wulin2.com.cn
50万个
千元大奖
50万张绝世套装卡
等你来拿
宠物系统 神秘职业华丽登场


八月澎湃公测
三年一剑 千万投入 金山Q版网游三部曲之二



2007年6月号 总154期

主　　管：中国科学技术协会
主　　办：科学普及出版社
编辑出版：《家用电脑与游戏》杂志社
办公地址：北京市海淀区恩济庄18号院
1号楼1104室
邮政编码：100036
电　　话：（010）88146001
传　　真：（010）88117608
网　　址：www.playgamer.com
电子信箱：play@playgamer.com

主　　编：王潜
常务副社长：宋爱华
副 社 长：刘威
执行主编：梁华栋
编辑部主任：罗东东
编辑/记者：谷岩　周越　李昊明
美术编辑：胥斌　单非　艾洋
编读热线：（010）88146003-30

市场总监：陈望治
电子信箱：cwz@playgamer.com
市场经理：胡晓
网站编辑：朱力

广告总监：蒋同庆
广告经理：李丽　李宗泽
电子信箱：ad@playgamer.com

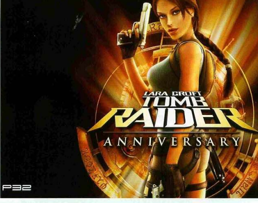
发行总监：王瑞
电子信箱：publisher@playgamer.com

上海代表处：赵廷　李帅
电　　话：（021）58787033
电子邮箱：dagou@playgamer.com

刊　　号：ISSN 1009-6183
CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
广告经营许可证：京海工商广字第8011号
印　　刷：北京盛通彩色印刷有限公司
定　　价：9.80元

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。





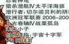
电娱实况

封面故事

第一频道

新作速递

游戏观点




形象代言人
天龍八部
金庸
霸气公测中
TL.SOHU.COM
Copyright © 2007 Sohu.com Inc. All rights reserved. 搜狐公司 版权所有

README

每年的6月，对《家游》而言都是特别的。因为在这样一期创刊周年号上，总有一种感恩的心情不由自主的泛滥开来，为每月坐拥看不完的游戏报刊、玩不尽的各种游戏；为时时提醒他人如何善待游戏与生活的同时，也让自己得以时时自省；为鲜有感觉上班时间难熬、不愁周末花销太大（根本没机会去花销，每月有半数的周末都在编辑室里赶稿）……在《家游》工作最大的遗憾，是少了一份每月赶着报摊上邂逅的期待与欣喜。

本期的"寻友记"看着总令人心头涌起些许忧郁，其实对在座的读者玩家而言，你们当然不乏一个《家游》玩件，而本期的特别企划之一，则是专门献给每位玩家的最初玩件——老爸。虽然我们习惯性的沿着游戏的记忆线索去铺陈，但对每一个玩家来说，将老爸引入自己最不设防的游戏世界，有意或无意的与他们拥有了共同的游戏记忆，这也许是为6月第三个星期日所呈现的最好礼物。

快乐的暑假就要到了，而轻松愉悦的时光到来之前必然还要经历一番考验——当然，我一方面是指各位学子都要全力以赴证明实力的大考小考，另一方面也看到不少玩家在杂志回函上摩拳擦掌准备升级军备。本期杂志推介了不少游戏大作，他们都将是现在及不久之后让你的电脑抓狂的对象。我们还进行了一项跨越30个月的"军备升级战"，从中可以看到摩尔定律是如何在现实中展现其效能倍增魔力的。

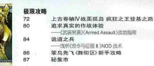
近期看到最有份量的游戏消息，就是关于Xbox360改机的玩家在登录Xbox Live!网络联机对战时被微软拒之门外的遭遇。其实就PC游戏的情形来看，单机游戏摸爬滚打那么多年，也就是闹出个小富即安。换网络游戏登场后，终于在本地市场培养了上千万玩家付费游戏的消费习惯，连带着提升了整个游戏市场的世界地位。任何事情搭上网络，发生什么都是可能的。今天看起来网络还在助长软件侵权的泛滥，但归根结底网络会革了盗版的命。

梁华栋

a.k.a. 游骑



















润眼液 全新上市 **冰蓝™牌高水份型润眼液**



双眼的水润舒适，谁不贪恋？**冰蓝™**牌高水份型润眼液，含有HA透明质酸钠(Sodium Hyaluronate)高水份润眼因子，蕴含比本身重量更多1000倍的水份，双眼畅享源源水滋润，时刻水灵灵！配合天然泪液配方及OcuPure®"泪水转化系统"，在瓶内发挥防菌保存作用，遇光即分解为接近天然泪液成份，温和无刺激，眼睛舒适自然更健康！

* 本产品在各大眼镜店及药房有售

AMO™ 眼力健公司

请在医生指导下使用。注意事项：请在有效期内使用，更详细的介绍，请参照产品使用说明书。　禁忌：对本品过敏者慎用。　产品注册号 国食药监械(进)字2005第3221737号　京医械广审(文)第2006090398号
产品注册号：国食药监械(进)字2004第3220476号　产品注册号：国食药监械(进)字2004第3220474号　广告主：AMO,Inc(美国眼力健公司)

广告索引



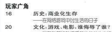


新玩家 PLAY!GAMER



特别企划

文渊阁



玩家广角










红色警戒
热血开战！
不是英雄 不玩战火
若是英雄怎能不懂战火

《星际争霸 II》(Starcraft II)正式公布

5月19日，暴雪娱乐在韩国首尔举行的2007暴雪全球邀请赛(WWI)上正式公布即时战略游戏《星际争霸II》(Starcraft II)。在首尔奥林匹克体育竞技场数千名玩家和媒体人士面前，暴雪首次作了关于该游戏的演示和介绍。

《星际争霸II》宣告了神族、人族和虫族的回归，各种族都将有较大幅度的修正和重新设计。在发布会的视频中，暴雪着重突出了神族的作战单位及建筑，人族和虫族并未过多涉及，暴雪认为公开它们的时机尚不成熟。在游戏平衡性方面，暴雪延续以往的一贯风格，三大种族特色鲜明，前作的部分经典兵种增加了新的技能，而全新的兵种和技能也将在二代中出现。《星际争霸II》的画面将采用3D引擎，可以同时展现精细的单位和壮阔的军团，并内置Havok物理引擎以取得更佳效果。据介绍，《星际争霸II》早在2003年即开始研发，目前已进展到Alpha阶段，项目组的人数已有40人左右，并且还将从其它小组中抽调人手。



针对目前已公布的内容，玩家的质疑主要集中在两方面：一是二代的界面和玩法看上去与原作区别不大，缺少革命性的创新。暴雪对此回应说是为了同时兼顾高端玩家及入门玩家的需求，二代的设计初衷就是为了追求与原作相同的操控感受。并且，暴雪认为《星际争霸》系列的主要卖点是玩家之间的对抗，加入太多颠覆性的新内容会导致对抗的激烈程度受到影响。

玩家的第二个疑问集中在画面上，有人认为与市面上的其它一些3D即时策略游戏相比，《星际争霸II》在画面上并无优势，且过于卡通化。暴雪并未就此发表意见，只是指出没有必要为《星际争霸II》加入其它RTS作品中常见的某些高级特性，例如镜头的推拉和缩放等。另外，玩家在此作中一次可以选择的作战单位数目不再受到限制，这一变化是否会受到《星际争霸》正统玩家的支持尚未可知。

多人联机对战仍是本作的重头戏，暴雪认为地图系统将是《星际争霸II》的核心，通过多样化的地图，可以大幅加强玩家之间的对抗。当然，二代的单机剧情模式也将和多人对战部分一样精彩。暴雪还计划为《星际争霸II》全面更新战网，但未说明战网将来是否仍为免费项目。暴雪确认即使将来《星际争霸II》登陆战网，玩家仍可继续在战网上玩到《星际争霸》一代。

这次最大的遗憾是，《星际争霸II》中并未出现传说中的第四个新的种族。暴雪对此称："在《星际争霸》的故事线中的确有神秘种族出现，但我们依然决定在二代中只放入三个种族。我们觉得与其增加新种族，不如在原有三个种族的基础上进一步加强各自的特色。"

以下是暴雪全球邀请赛上公布的《星际争霸II》中的部分作战单位：

一、虫族(Zerg)

小狗(Zerglings)：小狗不是新的作战单位，但在《星际争霸II》中他们拥有一个全新的技能——像口水兵变地钻一样，每个小狗都能进入短暂的转变模式，变异成自杀炸弹。炸弹状态下，被捅了马蜂窝般的小狗群滚动着穿过整个场景，呈现出一片绿色，对敌人造成致命打击。

二、人族(Terran)

收割机(Reapers)：这些家伙外型很像海军陆战队员(Marine，人族小兵)，但他们携带的是双持手提轻便机枪，功能也与小兵全然不同。由于《星际争霸II》使用了与一代相同的地形，玩家仍然需要不停地移动自己的作战单位上坡下坡。收割机的出现将完全改变这一点，他们的跳跃喷射能力允许他们快速从高处跳向低处，或者从山底直接跳到山上。人族前期造一个收割机去探路，无疑可以大大提高己方战略实施的效力。

三、神族(Protoss)

狂热者，叉叉兵(Zealot)：没错，叉叉兵不是全新的，但因为新加入的充电模式(charge)，他们的移动能力得到了全面加强。他们可以快速追击逃跑的敌人，一旦敌人进入射程，他们又能迅速上去将其包围。充电模式是一个被动技能。

不朽者(Immortal)：当这个作战单位处于重火力压制下时，它能为自身激活一个难以渗透的能量护盾。在暴雪的演示中我们看到，人族的坦克对其护盾几乎无能为力。但作为一个"相克"的设置，人族收割机的轻武器能快速除掉这些家伙。

巨像(Colossus)：如果你看了电影《世界大战》，对于这个全新的单位你就会有一定的概念。他们的长腿能让他们毫不费力地横穿战场。巨像装备了一套双波长激光器，激光器能快速除掉一些小型的、装甲弱的敌方目标，比如虫族的小狗。

潜行者(Stalker)：一个方形的单位，拥有"瞬移闪现"的能力，可以向前作短距离的瞬间移动，也可以把自己从高处闪向低处，反之亦然，类似于人族收割机的跳跃喷射技能。从WWI上的示范来看，"瞬移闪现"是冷却相当快的技能。

凤凰(Pheonix)：新的飞行单位，拥有"群射阻击"能力。据介绍，必须同时集结四只凤凰，才能发动这个能力。示范中，"群射阻击"可以用来"蹂躏"一群虫族的飞龙(Mutalisks)。玩家必须很小心，当这个技能执行完毕后，在一段时间内，凤凰不能攻击或者移动。

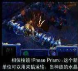
掠夺者(Warp Rey)：另一个全新的飞行单位。这些家伙能放射出连续的镭射光束，伤害输出比较长久。掠夺者对付人族的巡洋战舰最为有效。尽管对抗重装甲对手表现不错，但他们却很容易被敌方的一些轻武器作战单位消灭掉，比如人族的海军陆战队员。



大航母(Mothership)：他们有三个强大的能力。第一个被称为定时炸弹(Time Bomb)。与其名称有出入的是，这个能力其实是在航母的附近释放一道半透明的球形屏障，这个屏障能阻止敌人射向航母的导弹。当这个屏障的持续时间终止，我们可以从游戏画面上看到，被阻止的导弹迅速落向地面，化为乌有。

第二个能力被称为行星撞击者(Planet Cracker)，就是向地面发射数道电池镭射光束(显然，神族很喜欢镭射武器)。光束可以快速消灭飞船下方的无论何种敌方作战单位。这个能力非常有用，它的实际表现就像一道龙卷风，迅速席卷一大片区域。

最后一个能力是黑洞(Black Hole)。如你所见，这种能力常常出现在一些科幻小说中，黑洞附近的所有东西都将被吸进时空临界点。示范中，我们看到暴雪对四艘人族的巡洋战舰使用了"黑洞"技能，巡洋舰瞬间消失于无形。



相位棱镜(Phase Prism)：这个新单位可以用来搞运输。当神族的水晶被敌人摧毁后，位于水晶周围的所有建筑都将失去作用。这时，"相位棱镜"可以为这些建筑提供动力。■


韩 国 3 D 网 游 巅 峰 巨 作
奇迹世界
SOUL OF THE ULTIMATE NATION
发现你的奇迹世界
即刻下载 迅猛登陆
sun.the9.com
the9 第九城市
上海第九城市信息技术有限公司
2005 THE9 ALL RIGHTS RESERVED
WEBZEN



九城 EA 宣布股权投资 签约《FIFA Online》、《劲舞团 2》

5 月 21 日，第九城市宣布了一项来自美国艺电（简称"EA"）的股权投资，此项股权投资完成后，EA 将持有第九城市约 15% 的普通股股份，投资金额约为 1 亿 6700 万美元。第九城市同时还宣布了在中国大陆独家代理运营《FIFA Online》的合作协议。该协议是基于第九城市在中国网游市场进一步扩展其游戏产品线的战略，以及 EA 通过与本土知名运营商达成合作伙伴关系，从而向亚洲市场推广网络游戏而签定的。

FIFA 系列作为 EA 体育类游戏产品中的一款畅销作品，在亚洲市场上已取得一定成功。去年，EA 与位于首尔的韩国游戏公司 NEOWIZ 合作，在韩国推出了《FIFA Online》。根据来自 EA 公司的资料，目前该游戏是韩国最流行的休闲游戏之一，注册用户超过 440 万人。此次协议的签定将使第九城市拥有该游戏在中国大陆的独家运营权。

"EA 对我们来说将是在快速发展的中国网游市场上的一个重要合作伙伴，"第九城市董事长及首席执行官朱骏表示："随着 2008 年北京奥运会及 2010 年世界杯的临近，我们看到中国玩家表现出对在线体育运动类游戏的浓厚兴趣，我们相信《FIFA Online》将成为一款中国玩家最喜爱的体育网络游戏。"

同一天，第九城市还宣布已通过旗下的一家全资子公司，与韩国网游开发商 G10 娱乐有限公司就在中国大陆独家运营休闲类舞蹈网游"AU2"（暂名"劲舞团 2"）达成协议，该协议的条款合约期限为该游戏在中国大陆商业运营后三年。此外，九城还拥有"AU3"（暂名"劲舞团 3"）和其它两款新近由 G10 娱乐有限公司开发或发行的游戏的优先代理权。

防止学生沉迷游戏 大学给学生 PC 上户口

近日，中国石油大学（华东）机电工程学院出台加强大学生宿舍电脑管理的条例，为预防学生上网特别是玩网络游戏成瘾，对 500 多台学生个人电脑进行了统一编号，为每一台电脑制作了"身份证"。此举在学生中引起争议。

据报道，这些电脑的"身份证"由学院统一制作，拥有统一编号并包含学生的专业、姓名和学号等信息。机电工程学院 2005 级的辅导员付兴盛表示，目前该学院的学生电脑已经达到 500 多台。根据中国石油大学（华东）的一份调查数据，许多大学生由于迷恋网络而荒废学业。为此，机电工程学院在征求学生意见的基础上，出台了《宿舍电脑管理条例》。根据该条例，低年级学生和欠学分 10 个以上、欠学费、申请助学贷款者一般不得购买电脑，需要购买者要与辅导员协商，和家人沟通。条例还对电脑的使用作了详细规定，例如不得带着电脑在上课和自习时间从事娱乐活动，不得在午休和晚休时间使用电脑，宿舍内禁用电脑玩游戏及做与学习无关的事情等。购买电脑的学生要与学院签订电脑使用协议，保障不得影响室友的学习和休息，并要保证宿舍的安全用电。



金山华娱携手合作，厉娜唱响《春秋 Q 传》主题曲

4 月 26 日，北京国宏宾馆，金山软件与天娱传媒联合召开新闻发布会，宣布《春秋 Q 传》主题曲暨厉娜全新单曲《懂我》正式发布。与此同时，金山也高调宣布《春秋 Q 传》将于暑期正式公测。发布会现场，厉娜亲自演绎了这首《懂我》，震撼了到场的百余位媒体记者。



渡口网络签约越南 NetGame

4 月 28 日，第三届中国国际动漫节在杭州隆重举行，渡口网络携其自主研发的大型 3D 网络游戏《天机 Online》参展。在本届国际动漫展上，渡口网络正式宣布与越南 NetGame 亚洲公司签约，并在展会现场举行了签约仪式。

随着《天机 Online》在越南的推出，Netgame 将为渡口及其《天机 Online》提供大规模的硬件网络设施，覆盖越南全国 64 个省份的点卡销售渠道，以及 850 多万注册用户。《天机 Online》也将为 Netgame 公司的 1400 万越南玩家提供优质的产品体验，以及商业模式的支持。

游戏米果举行《如来神掌》前瞻会

5 月 17 日，游戏米果在上海举行"如来神掌"系列游戏前瞻会。会上介绍的八款新作，除 3D 回合制 MMORPG《如来神掌 Online》外，还包括休闲网络游戏《丢丢球》、手机角色扮演游戏《想入飞飞》，以及益智经营手机游戏《销魂酒家》、宠物冒险手机网游《口袋王国》、休闲手机游戏《如来连连看》、竞技射击手机游戏《天外飞仙》和弹跳休闲网游《如来飞飞侠》等，涵盖大型网络游戏、休闲网络游戏和手机游戏等不同平台。游戏米果董事长张尧勇及其战略合作伙伴——心情互动和圣刚科技的董事长分别在会上做了发言。

会后本刊记者向张尧勇询问去年游戏米果的员工纠纷事件，他表示仍在走法律程序。目前这支研发团队已经过一次大换血，其中只有 5 人为原开发团队成员。



奇幻网游《封印传说》初亮相

5 月 10 日，由北京雷穹网络科技有限公司代理运营的奇幻网游《封印传说》在亚洲大酒店首次亮相。在这场主题为"封印天下 神唤东方"的发布会上，雷穹网络对《封印传说》的特色作了介绍，并宣布游戏将采取永久免费的运营方式。《封印传说》是由韩国 NFLAVOR 公司与雷穹网络合作开发的一款 3D MMORPG，它将全新 3D 引擎与中国上古神话传说相结合，并加入了东方神兽养成和都市争霸战等颇有新意的系统。

雷穹网络表示，公司未来会根据公测期间用户的反馈信息及时改进调整游戏内容，而优质高效的客户服务和对私服外挂的打击，也将是公司今后的工作重点；雷穹网络称在游戏中使用外挂的玩家 ID 将被传送至特殊的"牢狱"，并依照玩家登入游戏前所确认的《雷穹在线娱乐产品客户条例》，在保留玩家申斥权的同时，停止该玩家继续使用产品的权利。



盛大宣布代理动作跑步游戏《超级跑跑》

5 月 23 日，上海盛大网络发展有限公司宣布与韩国网络游戏运营商 Nowcom 有限公司达成合作协议，获得该公司负责发行的 3D 竞技类赛跑游戏《超级跑跑》在中国大陆的独家运营权。改游戏预计将在 2007 年第三季度进入商业化运营。

《超级跑跑》的故事背景发生在一个梦幻岛屿上，玩家所扮演的角色要在徒步赛跑比赛中经历涸水过河、疾滑雪山、攀爬岩石等障碍来赢得比赛的胜利。除此之外，游戏还有多款地图和游戏模式供玩家选择。《超级跑跑》由韩国 Rhaon 娱乐公司开发，已经在韩国、日本、泰国和中国台湾等地区开始运营，并获得了一致好评。该游戏在韩国的最高同时在线人数突破 8 万人。

"《超级跑跑》是中国网游市场上第一款竞技类的赛跑游戏，我们相信在 2008 北京奥运会即将到来之际，这种类型的游戏必将受到中国玩家的追捧。"盛大 CEO 陈天桥表示，"作为一款高质量的休闲游戏，《超级跑跑》非常适合盛大的 CSP 模式，进一步丰富了盛大的产品线。基于这款游戏在亚洲其它市场的杰出表现以及盛大在休闲游戏运营方面的丰富经验，我们对这款游戏的成功充满信心。"





竞技网游《幻想大陆》正式启动内测

4 月 19 日，史克威尔艾尼克斯（中国）互动科技有限公司（简称 SEC）本年度首款网游力作《幻想大陆》在京正式启动，此款游戏被冠以“创新网游”、“竞技性网游”等头衔，以华丽的国战、爽快的操作、创新的即时策略要素，颠覆了传统 MMORPG 的固有模式。本次启动仪式上，著名的竞技明星 SKY（李晓峰）和 RocketBoy（孟阳）也前来助阵。据推测，该游戏也有望进入 WCG、ESWC 等重大游戏赛事的竞技单元中。

王码首建全国独家总代理

5 月 21 日，王码（五笔字型）发明人王永民教授在京举行发布会，宣布首次建立全国独家总代理，王码将与我国最大的正版软件在线发行服务商数字星空结成战略合作伙伴，共同推进我国汉字输入软件的正版化进程。

王永民教授是中国发明协会副会长，1983 年发明五笔字型，2003 年又以 5 项专利为核心技术，发明了“只用数字键便可在电脑和手机上打汉字的数字王码”。24 年间王码突破了汉字输入“速度—效率”和“易学—普及”两道“瓶颈”，成为我国占主导地位的汉字输入技术，其相应的王码软件被中国软件协会评为“中国最具应用价值”的软件，不仅在国内的 5000 多万台电脑上装用，在联合国总部和东南亚各国也被广为应用。

王永民教授认为，我国正版软件的推行需要一个过程，广大用户急需王码的正版软件，却不知道哪里能够买到。许多厂家都在“免费”使用王码软件，更有人将王码软件“改造”得面目全非，技术不规范给用户造成麻烦，功能混乱名目繁多的各类“五笔”，还严重地影响了王码的技术形象，大力推行王码的正版软件势在必行。



英业达进军内地软件市场　发布《Dr.eye 译典通 8.0》

2007 年 5 月 22 日，英业达在北京宣布进军中国内地软件市场，并全球首发了其拳头产品《Dr.eye 译典通 8.0》。译典通是全球最早的翻译软件之一，1996 年在中国台湾上市，目前在台湾企业市场上拥有很高的份额，中华电信、花旗银行、台积电、宏碁、国泰人寿等均为其用户。译典通同时还是百度、雅虎等网站在线查词的全球唯一合作伙伴，其查词技术每天都会被使用上亿次。

译典通除了拥有即指即译的词典功能外，还有中英日全文翻译及网页翻译功能，方便浏览网站，并可对多文件格式文档进行即时翻译，支持 Windows Vista 、Office 2007。译典通 8.0 在海量词库的基础上添加了双向医学和金融专业词库，真人发音增至 14 万字。同时，译典通还独家增加了 MSN、QQ、Yahoo Messager 等即时聊天工具的内嵌式翻译功能。

英业达软件事业部总经理邱全成表示，译典通是英业达进军内地软件市场的开门斧，北京百汇数字星空科技有限公司做为其战略合作伙伴，将负责译典通的渠道零售。2007 年英业达还将向内地用户提供其它一系列软件产品，包括电脑软件，以及基于手机和互联网的软件。

西安赛区十强　龚格尔

《魔兽世界》男配音挺进“快乐男声”

5 月 13 日晚，湖南卫视“快乐男声”西安赛区 10 进 1 比赛中，曾担任《魔兽世界》中文版元素领主拉格纳罗斯配音演员的 608 号龚格尔，以一曲迈克·杰克逊的《Smooth Criminal》名列当晚西安赛区四强，成功进入 5 月 18 日的“48 小时突围战”。在西安赛区的预选现场，龚格尔曾模仿《魔兽世界》中 MC 老十的那段现身配音：“你为什么要唤醒我……为什么要打扰我……”

龚格尔毕业于北京电影学院公共事业管理专业，现从事影视配乐及配音等工作，作品包括《魔兽世界》中文版元素领主拉格那罗斯、奈法利安、无疤者奥斯里安等 NPC 角色的配音，网络游戏《刀剑 Online》的 CG 电影作曲，网络游戏《万王之王 2》的 CG 电影作曲及游戏配乐，同时还在胡戈的《春运帝国》、《鸟笼山剿匪记》和《007 大战黑衣人》等作品中担任主演。

“我们彼此欣赏”

——《命令与征服Ⅲ》制作人专访

COMMAND & CONQUER

就在暴雪公布《星际争霸Ⅱ》的前一天，5月18日，本刊记者在美国艺电（EA）上海办事处采访了《命令与征服Ⅲ》（Command & Conquer 3，下文简称C&C3）执行制作人迈克·弗度（Mike Verdu）、Xbox360版C&C3制作人迈克·葛洛斯基（Mike Glosecki），以及C&C3产品经理大卫·席尔弗曼（David Silverman）。

迈克·弗度是一位沉着的中年人，身材瘦小，头发灰白，衬衫西裤皮鞋，看上去更像一位学者，而非游戏开发者。他言辞少而谨慎，有时只用一两个简短的单词来表达一句完整的意思。脸上也总是保持着平和的微笑，即便在开玩笑的时候。

迈克·葛洛斯基与迈克·弗度形成了鲜明对比，葛洛斯基人高马大，声音洪亮，一身休闲装扮，看他的体型你就会知道为什么他的绰号是“Big Mike”。当然，他给人印象最深的还是锃亮的光头和随和的脾气。握手寒暄时，记者随口叫了声“Big Mike”，一旁的大卫·席尔弗曼拍拍他的肩膀，说：“嘿，哥们，他知道你的别名哦。”Big Mike的脸上立刻露出了孩子般天真的笑容。

记者（以下简称“记”）：倒计时即将结束，明天暴雪就要正式公布它的新游戏了，你希望是《星际争霸Ⅱ》还是《暗黑破坏神Ⅲ》？

迈克·弗度（以下简称“弗”）：我个人希望是《星际争霸Ⅱ》。作为玩家，我简直迫不及待地想要尝试“星际争霸”的下一代作品。当然，我知道他们的开发团队中也有不少人喜欢玩C&C3，我们彼此都很欣赏对方。这两款即时策略游戏都是以未来科幻为设定，将来肯定会有竞争，但目前来看在时间上还是错开的。这两个系列都很优秀，我希望玩家能够同时喜欢它们。

（编者注：《星际争霸Ⅱ》主创达斯汀·布洛德普是前Westwood公司的重要人物，先后参与开发过《红色警报Ⅱ》、《尤里的复仇》、《命令与征服：将军》、《绝命时刻》和《指环王：中土之战》等多部即时战略大作。2005年由于《红色警报Ⅲ》的开发变故，他离开EA洛杉矶，加盟暴雪北方。）

记：2004年底，当时的执行制作人马克·斯卡吉斯（Mark Skaggs）提到“命令与征服”系列的下一部作品将会是《红色警报Ⅲ》。当他离开后，EA决定把新作的设定从“红色警报”转向“泰伯利亚”。这中间发生了什么？

弗：EA内部总会不断有新的项目被提出来。两年多前，《命令与征服》该往哪个方向前进才是正确的？在这个问题上，马克和我有不同的理念。他提出了开发《红色警报Ⅲ》的可能性，而我则认为应该把泰伯利亚带给玩家。

我们研发团队的每一位成员都很喜欢泰伯利亚的世界设定，玩家也一样。泰伯利亚的体系最为庞大、最为完整，历史也是最长的。从时间来看，上一代泰伯利亚游戏推出至今已有八年时间，我们觉得是时候为它推出新作了。

记：玩家一直以为C&C3应该叫做“泰伯利亚的黄昏”（Tiberium Twilight），而官方最后定名为《泰伯利亚之战》。还有很多玩家希望三代能继承二代资料片《火线风暴》（FireStorm）中的邪恶派别Cabal，但你们并没有那样做。为什么？

弗：《命令与征服》的玩家都是些真正的铁杆玩家，很多人接触这一系列已经有十年以上的历史，有着狂热的忠诚。对于“命令与征服”的世界应该怎样发展，他们有着执着的想法和不可思议的热情。我们在开发过程中也一直在听取他们的反馈。

最终我们选择了凯恩（Kane）而不是Cabal，这是经过慎重考虑的。我们希望凯恩重新归来，因为他实在是个非常非常有趣的坏家伙，大家都喜欢他，玩家也一定会觉得扮演凯恩比扮演Cabal更有趣。事实上，我们在三代里也有Cabal，也提到了《火线风暴》之后他们发生了什么。不过我们没有把重心放在这上面。

至于三部曲的名字，你知道，第一部也没有起名为《泰伯利亚的黎明》（Tiberium Dawn），那只是玩家给它的称呼。不过，在很长一段时间里，C&C3的非正式名称的确是《泰伯利亚的黄昏》，我们开发团队内部也一直是这样称呼它的。但我们最后放弃了这个名字，因为它会让玩家觉得这是“命令与征服”系列的最后一部了。事实上，泰伯利亚的世界还有很多精彩的故事等着我们去挖掘。例如外星人与泰伯利亚矿之间究竟是什么关系？我们在三代里并没有给出直接的答案，这还是一个有待探索的谜。

记：“命令与征服”系列一直以来都是结合了科幻色彩和现代战争色彩的游戏，而C&C3却走上了一条纯科幻的道路，未来是否也将延续这一风格？

弗：是的，这是不可避免的，故事总要向前不断发展，你不可能原地停留在一个时间点上。其实从二代《泰伯利亚之日》身上大家就能看到这种趋势。如果玩家想体验现代战争的感觉，我想他们可以选择《命令与征服：将军》系列。

记：C&C3的音乐似乎不如前两代火爆，你觉得呢？

弗：我个人也很喜欢前两代“命令与征服”中弗兰克·克莱帕基（Frank Klepacki）的音乐风格，他很有天赋。这一代我们和史蒂夫·约布朗斯基（Steve Jablonsky）合作，加入了一些电影感较强的配乐。开发过程中，我们也一直在努力寻找适合这一系列的作曲家，我们听了来自很多不同作曲家的不同作品，希望能延续前作的风格。当我们听到约布朗斯基的作品时，觉得眼前一亮：“没错，就是他了。”毫无疑问，这一代的音乐风格和前两作有所不同，不过听起来还是很富有“命令与征服”的味道的。

记：C&C3的1.05补丁正在开发中，EA洛杉矶称之为“big update”。你们准备了哪些让玩家惊喜的内容？

弗：主要是平衡性方面的调整。游戏发售已经有一段时间了，总结玩家的反馈后，我们发现了一些问题，例如有些单位并没有发挥我们最初为它们设定的重要作用，有些单位又过于强大。这款补丁还会为游戏增加一些新内容，例如新的地图，武器视觉效果的改良。当然，最主要的还是平衡性的调整。

记：对于C&C3，你最满意和最不满意的地方是什么？

弗：先说说最不满意的地方吧，我觉得游戏的多人联机部分应该做得更好。C&C3的战斗追求的是一种快节奏的风格，很适合竞技。我们今后会不断改进它的联机部分。

最满意的地方是，当我们把所有元素拼在一起后，终于得到了一款“命令与征服”式的游戏。快节奏的战斗、电影过场、界面设计，GDI和NOD回来了，情节也在延续下去。玩家说：“嘿，这就是‘命令与征服’，‘命令与征服’就该是这样的。”这一评价对我们来说是莫大的荣誉，我们很高兴。

记：有传闻称“命令与征服”系列正在开发一款FPS游戏，会不会是《命令与征服：叛逆者Ⅱ》（Renegade 2）？

弗：（大笑）目前还没有这方面的计划。

■从左到右：大卫·席尔弗曼、迈克·弗度、迈克·葛洛斯基

记：刚才在提到“资料片”这个词的时候，我注意到你在笑，这是不是意味着“命令与征服”的资料片已经在筹备中了？

弗：（笑）没有，我只是觉得你提问的方式很聪明。

记：不少玩家都很“崇拜”NOD的领袖凯恩，凯恩的扮演者乔·库坎（Joe Kucan）在现实中是否也那么酷？

弗：对我来说，他最神秘的地方在于：十年来都没有变老过（大笑）。你可以看到，三代里的他和一代里的他没有太大差别，我不知道这家伙有什么养颜驻容的秘诀。总的来说，乔是个很不错的人，很幽默，很有亲和力，和他在一起合作非常愉快，他也常常同我们的玩家见面。我还记得我和他的第一次会面，我去他家登门拜访，请他重新参与三代的制作。要知道，我本人就是“命令与征服”迷，但以前只在游戏里见过他，没见过现实中的他。那天当我看到游戏里的光头佬就站在他家的起居室里的时候，那种感觉实在太怪异了。（大笑）

记：C&C3的Xbox360版本已经在5月8号正式发售，市场反馈如何？

大卫·席尔弗曼：很抱歉我们不能透露具体销量，可以说的是它非常成功。我们事先做过调查，并给自己设定了一个目标。达到这个目标，我们就算成功了；如果超过这个目标很多，那就是非常成功。有两个例子可以说明这种成功：Xbox360版C&C3试玩放出的第一周，它的下载在EA其它所有游戏中是排名第一的；其次，在微软公布的Xbox Live上最常玩的游戏中，C&C3排名第三。

记：作为一款即时策略游戏，C&C3的Xbox360版本在开发过程中会遇到很多困难吧？

迈克·葛洛斯基：最主要的问题是手柄操作的问题。C&C3并不是我们在Xbox360平台上推出的第一款即时策略游戏，之前还有《指环王：中土之战Ⅱ》。Xbox360版C&C3的操作方案类似《中土之战Ⅱ》，我们在此基础上又做了很多改进。在这款游戏里，用手柄玩即时策略游戏时的操控问题已经得到了相对完美的解决。要知道，FPS也曾被认为是游戏机平台上无法克服的弱项，但现在已经出现了很多优秀作品，我相信未来的游戏机平台上也会出现更多优秀的即时策略游戏。■

魔器帝国的兴起

——优派行销企划总监乐毅先生访谈

优派(ViewSonic)日前以"为游戏而生"的主题，发布了"魔器帝国"系列键盘及鼠标周边产品。旗下巨魔部落、精灵部落和网游部落分别代表着三大产品定位，在优派的"魔器帝国"故事里，三大部落挑战修罗兽的时代拉开了帷幕。对于以显示设备著称的优派来说，涉足键鼠周边产品，以游戏元素来包装品牌，更以游戏情节来划分产品定位，这一切都显得卓而不群。为此我们赶着发布会的时机，对优派行销企划总监乐毅先生进行了采访，就优派以及它的"魔器帝国"展开了话题，同时接受采访的还有优派周边产品经理陈嘉林先生。

记：优派在一般玩家心目中是一个显示设备的知名品牌，推出键鼠产品是出于怎样的考虑？

乐：优派从2002年正式启动中国市场以后，我们每年的成长速度都非常快，成长到今天我们称为"三分天下"的显示器市场格局，三星、LG、优派这三个品牌把显示器市场瓜分了。优派希望在中国继续加大宣传力度和成长力度，我们也需要有更多的产品支持，除了周边产品，还有其他的产品不断的发展出来。优派在最近两三年的时间里一直在酝酿键鼠周边的整体经营。我们意识到在未来整个的桌面争斗中，主机越来越不重要，它们越来越多的会被放到桌面底下，桌面上的东西会变得越来越重要，除了显示器，可能还有键盘和鼠标这样的"大件"，再可能就是音响、耳麦、摄像头等。

> 优派希望在中国继续加大宣传力度和成长力度，我们也需要有更多的产品支持，除了周边产品，还有其他的产品不断的发展出来。

优派在显示器方面大概经营了20年，在这一领域也是比较知名的。但这也带来一个弊端，那就是很多人谈到优派就会想到你是做显示器的，可能做键鼠周边感觉不专业。因为不管从事哪个领域，对任何厂商来讲要做到很专业的确很难。而进入一个新的领域，更是很难脱离原来的模式。而优派在想一个问题就是，今天如果仍沿用原来优派的品牌介质，一方面可能会获得一些"客户"，但另一方面肯定会被原有的品牌所拖累。所以我们最初在为键鼠产品做包装的时候，是想完全把原来的"优派"抛离掉。原来优派给大家的印象是红白色调，红色是我们VI的主色调，这次我们把主色调完全调整到使用黑加蓝、黑加红，黑加绿，搭配构成了今天大家看到的全新的整体，包括我们的LOGO都变成了三只金色小鸟。

记：许多厂商在拓展产品线时，往往在键鼠产品上选取低端平价的定位，为何优派会将其键鼠产品瞄准"游戏级"这一高端定位？

乐：任何一个厂商如果想做好市场，其实产品是最关键的。你有很好的品牌包装，你有大量的广告，只能一时把这个东西扶起来，但如果没有好的产品绝对是不行的。从市场这边而言，可以说我们需要这样的定位，我们要这样的形象，这可能上下嘴皮一动就出来了。但在产品开发端，我们的产品经理这边是承担了巨大的压力，在这样的定位下，他就要研究到底游戏玩家在想什么，到底需要什么东西，这部分对我们来讲变得很关键。

记：那么请问陈嘉林先生，您能介绍一下优派的游戏键鼠在功能设定上有什么特点吗？

陈：优派的键鼠产品面世近三年，那时我们的用户定位只是装机需求，买了显示器要配个优派牌子的键鼠一套，没有什么特别设计。三年后产品已经有很大的改变，其实"玩家"不是简单的上网、看影片、打游戏，功能需求上有很多细分，游戏本身的要求上也有细分。有些人喜欢玩CS，有些人喜欢玩《魔兽世界》，有些人喜欢玩《跑跑卡丁车》，这些游戏就会对键盘、鼠标有不同的要求。我们推出的"黑甲巨魔"就特别加入了键盘变速功能，针对不同玩家对游戏的要求来设定。比如这个游戏需要按键灵敏就可以按高速键，你要键盘反应顺手些就按低速键；有些玩家玩游戏的时候希望更顺手，那就可以利用"一键切换"的特殊键位调整功能。除了铁杆玩家这一类外，精灵系列还针对那些配备液晶显示器的玩家，舍弃现在那些又厚又重又土气的键盘，专门推出了以轻薄时尚的键盘配液晶显示器。

如今市场上各大键鼠品牌都在产品特色上做文章。很多网友有一个概念，微软的人体工学比较强，罗技的移动性比较好，双飞燕的防水以及免驱变速做的非常好。"黑甲巨魔"的键鼠则集合了上面三家的一些缩影，如防水钢板、免驱微调、免驱变速、人体工学，加上了我们自己的PK架构。吸收别人的长处再把自己的特点拿出来，我们做出的东西肯定比他们好。

记：游戏级的键鼠产品通常都令人感到比较高端，价格比较贵，此次优派推出的游戏键鼠在价格上有什么策略呢？

陈：原先的定位只有一个，性价比。现在有三个定位：巨魔部落、精灵部落、网游部落。巨魔是针对高性能游戏玩家，精灵是针对时尚漂亮的玩家，网游延续原来的定位，针对入门级讲性价比的玩家。巨魔相对而言产品要有独立设计、比较有个性的外观和非常好的用料配置，价格自然贵一点儿；网游相对而言是入门级的，功能上有一些改进，更适合入门级玩家需求，价格会便宜一点。

乐：整体市场的价格定位，目前我们所开发出的产品的品质端几乎跟罗技是看齐的，但我们的价格还是略低于它，我们会坚持这样走。本来我们做键盘其实并不想一下子变成一个胖子，一下变胖子付出的代价非常大。这个市场当中没有一个专业品牌是在做游戏这一块，今天我们精准的定好这个位之后，我们希望从游戏市场中切到我们应该有的市场份额。





记：优派键鼠产品的发展状况如何？键鼠产品在优派未来的产品格局中将占据怎样的地位？

陈：优派键鼠从2004年开始推出键盘和鼠标产品，一开始是单键、单鼠，后来才有套装，今年在键鼠产品的销售目标是100万套。现在键盘还是常规布局产品，后续可能出一些有特殊布局的键盘，如针对CS、魔兽的。鼠标现在已经有了"游戏鼠标"，未来还会专门为网吧设置的鼠标，小女孩用的漂亮的Mini时尚鼠标，还有针对人体工学的鼠标，会有很多的细分产品出来。

乐：我们之前的研发终端是在台湾地区，有一个不好的地方就是和内地市场接轨的反应速度比较慢，今天提出一个需求，两三个月后才有反应，但那时候竞争品牌已经出了这一类产品。现在我们这些产品研发全部都设在大陆地区，我们就是在研究本地的消费者，游戏玩家消费者，前一阶段我们就在武汉建设了全球支持中心。从市场端来看，优派键鼠产品是独立的产品线、独立的团队、独立的考核，无论显示器业绩有多好，跟它是没有关系的。如果把今天的键鼠产品线比作抚养的孩子，如果不给他断奶他就总要吃奶。

记：面对罗技、微软这样的键鼠产品强势厂商，优派的键鼠产品将打造怎样的特质？

乐：我们经常会说卖点，一定要有独特的卖点。现在我们谈到微软会想到什么，谈到罗技会想到什么？如果今天抓住某一个技术点来谈的话，技术是会更新的，当一个技术点过去之后若希望别人再记住你，就需要有更强的技术出来。而各家的技术可能有的走的快一点，有的走的慢一点。但整个市场当中能够记住的最关键的核心是什么？就是所谓的有没有"相同性"。如果我是东北人，我异地碰到一个东北老乡，我立刻会亲三分。今天我告诉你，只要你喜欢游戏，我们就是朋友，这是我们想抛开产品本身所强调的特性。我们的"黑甲巨魔"是大而全的，我们的"VX精灵"等可能是小而精的，会更加突出某一项功能。对消费者来讲只要你喜欢，把这个抽屉拉开来，上面是轻型武器、下面是重型武器，还有迫击炮，你要的话你可以选择。你可能会选择某一种技术，也可能你选择某一个品牌，这是我们所希望的，也是我们称之为"桌面战役"的重要核心。■

站得越高、看得越远

——访完美时空副总裁竺琦先生

大家都说，国产网游近几年是在蓬勃发展的，但也不得不承认依然有很多的国产游戏没能达到让玩家欣赏和接受的程度。看了完美时空的三款作品，却令人惊叹完美时空会在短短的三年中，推出了如此多的游戏精品。他们是怎样成为游戏市场的领军者的？又是如何创造了那么多个“世界首创”、“中国第一”的呢？让我们来听听完美时空副总裁竺琦先生是怎么说的吧。

问：竺总能否谈谈完美时空的产品是如何在众多游戏产品中脱颖而出的？

答：完美时空公司拥有强大的研发团队，拥有中国最为出色的3D网游引擎，同时我们始终在不断的挖掘精彩的游戏创意，尽可能多的增加游戏内容与可玩性，我们不会忽略玩家的意见，更不会放过任何一个开发游戏的机会。而在这之上，我们还有一个严谨而又出色的运营团队，这里年轻人非常多也非常有活力，这也是公司成立两年便迅速崛起的重要原因。只有当游戏、研发、运营这三要素都能达到最高品质时，才能做到最好。而相信2007年我们还会走的更快更远。

综合娱乐的模式是我们一直努力发展的方向，同时也获得了很好的效果。在今后如果有这样的机会我相信我们依然会进行这种模式的合作。

问：《武林外传》和《诛仙》都是热门电视剧和网络小说改编的，可以说抓住了热点，请问完美时空今后是否还会继续用这样的标准选择新作？目前是否有类似的新作正在酝酿中？

答：综合娱乐的模式是我们一直努力发展的方向，同时也获得了很好的效果。在今后如果有这样的机会我相信我们依然会进行这种模式的合作。

问：是否可以透露一些完美时空今年下半年的计划？目前完美时空有什么新作正在开发中？是否考虑代理欧美日韩的热门网游？

答：2005年做《完美世界》时我们就曾承诺要每年上一个台阶，每年推一款大作，而在今年，我们要推的不只是《诛仙》，很快还会有新作问世。当然，其他产品都还在制作当中，而我们首要做好的就是《诛仙》的运营。至于代理产品，不排除这种可能，但在短期内还没有如此打算。完美时空一直是倡导自主研发、推崇国有技术领先的公司，所以我们首先要在这方面下功夫，培养更多国内的优秀研发人才，代理国外产品只是为了学习，创新还是要靠我们自己。

华丽的《完美世界》场景



最新的《诛仙》游戏

可爱风格的《武林外传》

问：《诛仙》曝光后，玩家反映完美时空的游戏都是用同一个引擎制作的，美术风格也比较接近，请问你是否担心会引起玩家的“审美疲劳”？

答：这点我并不担心。首先，《诛仙》使用的是升级版的3D引擎，较其它产品要更豪华一些，并不是完全相同。第二，许多著名的游戏企业都有过这样的产品线开发模式，诸如美国艺电公司与日本光荣公司旗下的游戏系列，但这并不会阻碍这些游戏系列成为经典。而国内一些游戏企业的产品也都有风格类似的情况出现，我认为一款游戏的成功与否是取决于游戏内容而不单单是引擎。《诛仙》这款产品包括与明星、小说的全方位合作模式，是前所未有的。我们希望通过更丰富的游戏内容来吸引玩家，在降低研发成本的同时带给玩家更多的免费服务。

问：2007年防沉迷系统全面启动后，对完美时空的游戏是否会有什么影响？

答：这方面，我们会积极配合政府相关部门将网络游戏防沉迷系统进行到底。同时因为完美时空旗下的产品多为免费游戏，而且我们想要带给玩家的娱乐是全方位多角度的，比如你在《诛仙》游戏之余可以听听主题曲，看看小说。我想，网络游戏防沉迷系统的实施会更加凸显出完美时空在综合娱乐方面的优势。

问：有玩家认为，目前完美时空旗下的游戏在类型、风格甚至题材上的区别都不是特别明显，您如何看待这个问题？过于相似的类型和风格会不会造成自己分自己市场的局面？完美时空今后是否仍然坚持这种路线？有没有其他类型的选择呢？

答：从游戏类型上来说，目前我们的三款产品虽然都是MMORPG，但是其主题却不尽相同。《完美世界》是唯美风格，《武林外传》是搞笑风格，《诛仙》则是以“情”字贯穿的综合娱乐模式。完美时空希望通过完整的产品线，能够满足各个阶层不同玩家的娱乐需要，所以我们认为并不会造成太多自己分自己市场情况。完美时空也将考虑在今后尝试制作其他类型的游戏，也敬请玩家们关注！

问：如果《武林外传》电视剧的风潮过去，对《武林外传》的开发、运营是否会有影响？完美时空对此是否早有预期？如何应对？

答：我认为《武林外传》流行的风潮并不会很快过去，在我眼里《武林外传》还将流行10年。《武林外传》的动画片也很快就会上市，编剧宁财神创作的《武林前传》话剧也将在全国巡演，同时四月初我们已经推出了《武林外传》的第三季“群雄争霸”，现在也获得了十分良好的市场反应。这一系列的组合拳将令《武林外传》达到一个新的高度。

问：对于海外市场，完美时空在推出《完美世界国际版》时是如何权衡的？国际化是不是完美今后发展的主要方向？

答：海外市场将成为完美时空的下一个重点目标，同时我们2007年的一个重点就是扩展海外市场，相信我们的三款产品都有国际化的可能。总而言之，我们希望与国内的其他网游运营商有所不同，要站在国际的视野上，而不仅仅是局限在国内的这片领域，这也会成为完美时空2007年的亮点。我们深信只有站得越高，你才能看得越远，走得越远。■

声音

“可能多玩这样的游戏，有助于我在比赛中的发挥。你在玩的时候，其实一直在思考，比如篮球，什么时候传，什么时候扣，什么时候投，这些都可以在游戏中得到一些启发。”

——NBA 球星中游戏迷很多，姚明是其中之一，而火箭队季后赛的死对头爵士队的大前锋卡洛斯·布泽尔也是电玩迷。不同的是，姚明喜欢玩网络游戏，布泽尔更钟情单机游戏。火箭队与爵士队季后赛第六战前一天，布泽尔还专程前往一家电玩店，买了三张二手游戏碟，一张是 NBA 游戏，一张是 NCAA 游戏，还有一张网球游戏。

卡洛斯·布泽尔

“我们4月中旬开始商量时，有一个女生不同意，说是五一要陪男朋友，本来不打算带她的，但没想到，她的男朋友天天泡在网吧里，还一直瞒着她，把5月、6月的生活费都提前花光了，她气坏了，决定五一期间加入到我们的队伍中，去逮那些泡在网吧的男同学。”

——“五·一”长假七天，为了防止班上男同学贪恋学校周围的网吧，南京工业大学两个女生宿舍的 12 名大一女生商量好，“五·一”期间每天中午、傍晚、晚上去校门口各个网吧“巡逻”，只要发现认识的男同学就把他劝回来。她们称自己为“五一别动队”。

“拿‘虚拟强奸’为例，这个词究竟是什么意思？是否像其字面表达的一样拥有内在含义？究竟指的是操纵某个虚拟角色违背他人的意愿实施某种行为，还是以文字或画面的形式侵犯他人的合法权利？”

——上个月，比利时的多家媒体报道了警方针对发生在大型网络游戏《第二人生》中的一起“虚拟强奸”案展开调查的消息。到底虚拟世界中的犯罪行为算不算犯罪？如果算，达到何种程度才会受到制裁？这一问题引发了广泛的讨论。Wired News 资深编辑雷吉纳·林恩（Regina Lynn）对“虚拟犯罪”的定义提出了质疑，他认为用现实世界的法律去定义虚拟游戏中的行为是可笑的。

“等它们(返修)回来，我就把它们都卖掉，我拥有 12000 点成就，这是件令人痛苦的事。但我以前曾戒过烟，这应该不会比那更难受。”

——美国玩家罗伯·卡辛哈姆（Rob Cassingham）是地道的“（微）软饭”，曾在 2005 年 11 月从犹他州出发，驱车跨越半个美国，去参加在莫哈韦沙漠中举办的 Xbox 360 首发会，并当场购买了四台 Xbox 360。之后他又陆续购入两台，并于 2006 年 1 月申请到了犹他州的首个“Xbox 360”车牌。可就在车牌到手的当月，他的第一台 Xbox 360 离他而去，随后“三红”恶魔频繁光顾，首发仪式上购入的四台爱机接连香消玉殒。卡辛哈姆说服微软为其更换新主机，但就在今年 2 月 1 日，他换来的第七台主机也撒手人寰。

“在同一款游戏中申请十多个账号，可以同时登录十多个游戏角色，就能够避开防沉迷系统的限制。把其中一个账号作为主号，其余的作为副号——主号在健康游戏时间里，专心执行任务练级；副号负责抢夺武器装备，再转给主号，供其使用。这样就能在有限的上网时间内，升级、打装备两不误了。即使我一个人操作不过来，也可以设置挂机，游戏角色可以自动按程序运行。”

——据报道，为了避开国家新近出台的“网络游戏防沉迷系统”的限制，某大学计算机系一名大四学生在网吧开了 12 张卡，在 12 台机器上同时玩一款游戏。

“由于游戏设计所强调的独特的自由文化，一些游戏在同性婚姻上比现实世界有着更宽松的尺度。……今天，关于游戏中的同性婚姻的讨论方向再次发生了变化，从对婚姻权利的争取转向了游戏本身的某种哲学问题。”

——Salon 网站的一篇文章讨论了网络游戏《指环王在线：安格玛之影》中的同性恋问题，文中称在经过一次激烈的讨论后，Turbine 工作室的设计师们最终决定取消游戏中的婚姻系统，原因是如果加入这一系统，同性婚姻将不可避免会在游戏中出现。

“霆啊，你快当爸爸了，应该注意休息，不再迷恋那东西。”

——陈奕迅在上海参加演唱会时对媒体称，好友谢霆锋最近迷上了《魔兽世界》，平时见不到人，想找他只有通过网络。由于谢霆锋的妻子张柏芝即将生产，陈奕迅希望媒体朋友见到谢霆锋时能代为劝告，不要过于沉迷游戏。



谢霆锋

数字

6.13 亿美元

5 月 9 日，美国艺电（EA）公布了截至 3 月 31 日的第四财季财报，该季度公司总营收为 6.13 亿美元，亏损 2500 万美元；上年同期总营收为 6.41 亿美元，亏损 1600 万美元。该季度 EA 的主要收入来自《命令与征服 3：泰伯利亚之战》、《极品飞车之卡本峡谷》、《纽约街头教父：偶像》和《模拟人生 2：四季》。分析师认为该季度 EA 营收下滑是由于未能对任天堂的次世代主机 Wii 给予足够重视。

1.67 亿美元

月 21 日，第九城市宣布来自美国艺电的股权投资，此项股权投资完成后，EA 将持有第九城市约 15%的普通股股份，投资金额约为 1 亿 6700 万美元。第九城市同时还宣布了在中国大陆独家代理运营《FIFA Online》的合作协议。

75 万元人民币

据报道，广东中山市一个“网络文化经营许可证”（即“网吧牌照”）的转让价已炒到 75 万元，更有甚者开出了 150 万元新办全套网吧证照的天价。由于今年年初国家文化部和工商总局等 14 个部委联合下发通知，要求全国各地不得再审批新网吧，网吧牌照成了“香饽饽”。中山市文广新局文化市场科负责人则表示，网吧牌照是不允许私下买卖转让的，新办网吧牌照则纯属无稽之谈，存在诈骗嫌疑。

32 家公司

截至 4 月 23 日，参加本届 E3 的游戏厂商仅 32 家，参展人数也由去年的 6 万人减到了今年的 4000 人左右。在发给媒体的 E3 参展商名单中，包括有索尼、任天堂、微软、美国艺电、世嘉等大牌厂商。而令人惊讶的是，“暴雪”和“nVidia”的名字并未出现。

媒体



PC Gamer

《指环王在线：安格玛之影》

(The Lord of The Rings Online: Shadows of Angmar)

你将与你的伙伴并肩作战，对抗黑暗魔君索伦（Sauron）的邪恶势力，迎击戒灵王（Nazgul）的爪牙，保护霍比人夏尔（Shire），并彻底消灭聚集在风云顶（Weathertop）的恶魔们。



Games for Windows

《魔兽世界》揭秘

我们为大家带来了全球最火爆网络游戏《魔兽世界》的幕后开发秘密。开发者们最喜欢的怪物和任务是什么？接下去他们还将为大家带来哪些新的内容？



Electronic Gaming Monthly

《末日战争》(Tom Clancy's Endwar)

、第三次世界大战爆发！汤姆·克兰西为我们带来了全新的游戏类型。这款游戏机平台上的即时战略游戏采用了全新系统，游戏中的镜头会跟随作战单位，而非传统的俯视视角。

诛仙，你最值得做的事！

——来自游戏玩家、研发及运营的故事



本期的封面故事，是来自完美时空的全新网络游戏《诛仙》。这款与小说同名的游戏，一经内测便吸引了无数“诛仙”爱好者的追捧，也同时吸引了众多完美时空的游戏粉丝，当小说迷与游戏迷碰撞在一起的时候，《诛仙》的游戏世界里就不再只有张小凡、碧瑶、鬼厉、陆雪祺演绎的爱情故事，或是追求“佛、道、魔”三界合而为一的至高境界了，更多的是化身为青云门、鬼王宗、天音寺、合欢派弟子的玩家们，为自己之所爱，不断在游戏里展开发现与探索，甚至是进行着激烈的争论和探讨。

经历了内测之后，笔者忽然发现，喜欢游戏和喜欢小说，确实是两个非常不同的概念，不然哪来的对这款游戏的那么多争论呢。但是转念又想，其实大家真正需要的无非就两点，成就感和娱乐性。如果你是一个“小说迷”，你可以接受做一名快乐的玩家，也可以因为一些与小说内容不符的设定而感伤，但无论如何你都会成为一个崭新游戏世界的探索者，并为之倾注上一些心血，从而获得许多的成就。而如果你是一个“游戏迷”，你也可以借助游戏去了解小说的精髓和神妙，或是抱怨一些陈旧游戏模式的无趣，但最终你会为了发掘游戏更多新奇的玩点而乐此不疲，从而最大的满足自己娱乐的需要。但是，当这两种人碰到一起，或是同时身为“诛仙兼游戏迷”的话，就没这么简单了，你会发现娱乐的境界不是最高的，而成就感也不是最大的，你无法同时获得这两种感受，因此你所希望的游戏能到达的高度也总是无法实现，于是要么爆发无休止的争论，要么就无休止的苦恼，总之是很不舒服。

可是大家不要忘了，这仅仅是一款游戏，它所表达的意境是无数情感与欲望的合集，而并非是你个人意愿的升级，同时它也是开阔的，来去自如的，作为一个为了解它而深入其中的玩家，我们真正需要的，就是在这个游戏世界里做你最值得做的事。无论是体验成就感，还是获得娱乐性，都是不分先和后的，只有不断的探索和发掘，你才会真正知道它的好！

前面说了这么多，其实真正的意思是想说，导致你游戏下去的动力，来自于方方面面，只有真正了解一款游戏，你才能不间断的从中获得乐趣！那么，《诛仙》这款完美时空第三代网络游戏，究竟有哪些值得我们去做的事呢，如果你想尽快了解它，不妨从阅读这期封面故事开始。

玩家：游戏中的精彩之事

事件一：练级

和很多网络游戏一样，《诛仙》上手非常简单，练级经验充裕，人物等级起先会涨的飞快，而且可以挑战的怪物品种繁多，练级过程不会很枯燥。但是10级之后，如果你还是什么都不干只打怪升级，那可就太糟蹋这个游戏了。实际上，《诛仙》的练级过程，也是一个让你同时了解这个世界的过程，练级的要领就是做任务——没完没了的任务，无穷无尽的任务！诛仙任务、游历任务、试炼任务、平妖任务、经典任务……等等，它们会指引你去到游戏世界的各处，领略无数奇观，见识各种各样的怪物，同时接触各种特定情节与人物，最重要的它们会给你超多的经验。可以说，任务就是《诛仙》游戏与小说最密切的结合点，也是"小说迷"们感觉游戏最到位的地方。

在应接不暇的任务中，等级在不断的提升，同时还会获得不同的称号奖励，甚至有些搞怪的任务会给些令人捧腹的或摸不着头脑的名称，顶在头上也是颇觉有趣。当然，以上这种平凡的修炼过程，虽然是玩家们每天最主要的活动方式，但也不排除有另类者，为了追求快速升级而另辟溪径。就有人3天内快速达到了57级，想知道他是怎么做到的？其实，也离不开任务！


任务界面

据他说，刚开始他也是傻乎乎的直接出城打怪，觉得自己很牛，结果最后才发现了做任务的好处。若是让他重来一遍，可能会所有任务都接了做，并且还建议大家把诛仙任务和游历任务一起做，这样可以节省许多跑腿的时间。入了门派之后，他便开始了快速冲级的道路，而其中最关键的就是反复做两大高经验任务——门派任务和传攻任务。

门派任务是通过向河阳的NPC捐材料获得，有三种声望等级可以接，其实相当于用钱换经验的任务，一天只可以接一次，声望达到1W以上的高级任务经验高达10W，很多人不舍得捐，但这10W经验可是不小的差距。

传功任务，也就是紫星石任务，每15个等级会改一次要求，等级越高需要的紫星石数量越多。紫星石可以通过做普通任务获得，可以交易，所以从其他玩家处收购是最好的办法。而这位3天57级的仁兄就是消耗了1000J，获得了非常可观的经验。

总结《诛仙》的练级过程，正常玩家是轻松娱乐式的任务历练，而超级玩家就是疯狂的往里面砸钱，两种方式随你喜欢。



事件二：游历江湖

不说三山五岳大好河山怎样怎样，单说《诛仙》中的各处场景环境，确实有仙境鬼域之分，给人上天入地之感。如果你是个视觉艺术派玩家，那你绝对不能错过欣赏如此大好美景的机会。我就是最先启动旅游计划的冒险者，而其中的体验也是即惊险又兴奋的。

不过因为等级低，所以象高级副本之类的我都进不去，而野外场景中又经常被血红名字的怪狂追，但是享受美景的决心促使我花大半天时间走完了4个场景，看到了雄伟的玉清殿，古色古香的天音寺，还有阴森的魔殿，大

天音古塔


诛仙里的风景画：完美美工的实力的确不俗

自动寻径功能

致的怪物位置也摸清楚了，回家倒是很容易，只要随便找个地方"自杀"就行了。－－||

当然如果是等级再高一点的玩家，就不用象我这么辛苦了，以后开放了骑乘系统，跑步的事就完全免谈了。目前，为了让大家可以节省跑腿时间，游戏新开放了3D寻路系统，对于我这种没事就爱乱逛的人来说，可是相当实用的设计！只需在游戏小地图的目的地位置上点一下，人物就会进入自动寻径状态，马上朝那个方向开跑，而且经过计算后的最快路线会用明显的虚线标注出来，完全不会遭遇一些崎岖山路，或水道阻隔之类的麻烦。不过在小地图上好多地方直接看不到，要是能在大地图上实现这个功能就好了，我边想就边打开大地图，随便点了个较远的位置，哈，果然出现了一模一样的虚线，然后人物也开始出发了，实验成功，真是太方便了哦！如此又激起了我的游历念头，美丽风景，我来啦！

事件三：最强职业

我记得有句话说的很精彩："没有最强职业只有更强的玩家！"，大概也说出了《诛仙》里目前的四大门派玩家的心声，实际上，游戏中几乎很难判断哪个职业最强，因为所有人都觉得自己很强。所以，我们需要把握的宗旨就是，选一个你所中意的门派，然后向着更更强之路修炼下去。


青云女弟子独闯魔殿

青云一脉历史悠久，当年青叶祖师在"幻月洞府"中得到古剑"诛仙"，仗之横行天下，几无敌手。此后青云门下弟子都以仙剑作为法宝，并且修习剑气法术，以"神剑御雷真诀"闻名天下。从用气这一点上看，青云门类似于法师职业，都是内功型。由于主角张小凡出身于此，所以练青云的玩家颇多，而且剑气招式从特效和威力上都非常理想，大面积群攻法术伤害，PK起来几乎无人可以近身。再加上最后的绝招破魔剑气，破坏目标的护体真气，也就是破防御，对付法师和少蓝的战士，相当实用。


鬼王宗特技

鬼王宗为圣教分支，技能招式劲力深厚，造型威猛无比，加之吸收了西域修罗界的咒法，懂得召唤天魔元神附体以提升自身实力，也是深受玩家欢迎。

天音寺拥有佛门至高法门——大梵般若，法术以防守见长，但也有好强者选择练暴力型，天音玩家普遍认为自己很强，因为她们是游戏里最擅长治疗的群体，所以前途是无限的光明，虽然之前也会经历风雨。天音的独门PK手段就是催眠，令对手往往没有还手的余地。所以千万不能小看了这些护士们，否则睡死你没商量。

合欢派也属邪教，技能招式大多是迅速快捷，诡异多端，近身技能以偷袭为主，类似刺客职业。因为与主角没什么关系，所以现在修炼的人比较少，但是合欢的实力也不容忽视。目前合欢派分为两支，一个是走攻击技能路线，强调瞬间取人性命；而另一个是以控制对方心神，下咒魅惑再施以手段，杀人于不经意之间，可谓歹毒非常。

除以上四派之外，未来还将开放焚香谷和鬼道，都非常值得期待。

事件四：情缘及婚嫁

虽然以前玩游戏都不愿意去结婚，怕被骗财骗色，还落个人妖不分的败笔，就算真要结婚也是找同寝室的哥们背背山一把。但这次和女友一起玩《诛仙》，不结婚肯定是不行了，不情愿的去接了结婚任务，却发现不少好玩的地方。


结婚成家实乃人生一大理想

好事多磨：一见钟情不是没有，不过患难才能见真情啊。《诛仙》里要结婚可不是想结就结了，我和女友并肩战斗了两天，才存够了结婚所必需的情缘值。虽然有些麻烦，不过要是并不熟悉的两个人，相处这么长时间，也能够看明白对方究竟是否合适自己了，不会把游戏中的感情当作儿戏。缘分到了，结婚任务的考验自然不在话下，顺利地步入婚姻殿堂，以后别人看见我女朋友的角色就不会乱献殷勤了，这称号上看得清楚着呢，这是已婚人士。


怀抱美人归

长长久久：原以为结婚之后就如同其它游戏一般，除了多一个可以瞬间传送的夫妻技能之外就没什么可玩的东西了，没想到女友仔细琢磨了一下，竟然发现了不少有趣的夫妻任务。比如老公抱着老婆不断的跳上更高的地方，夫妻一起跳过火盆取喜糖等等。任务名字也都带着喜庆，像什么节节高升啊之类的。打怪升级之余，这些任务确实是个不错的消遣，还能联络夫妻感情哦。


只有夫妻才能有的情缘动作

原本《诛仙》的情缘系统就很受玩家欢迎了，因为可以GG抱起MM跑，真的很浪漫，而现在夫妻系统一开，更可以做普通朋友做不到的事例如拥吻，简直羡煞旁人啊。所以还等什么，赶紧找个意中人来体验这段不同寻常的感情之路吧！



事件五：法宝

刚进《诛仙》时候看见法宝，心里就在琢磨：您说这《诛仙》小说里法宝可是满世界飞着打人的，这游戏里要还跟其他游戏一样做成随便加点人物属性的第二宠物系统，那我肯定马上不玩了。没想到，嘿，这法宝系统还真有点意思。

法宝修炼：法宝当然是品质高低良莠不齐的了，怎么想那杜必书的骰子和张小凡的噬魂也不是一级别的法宝。但咱想想，要让那三颗骰子多修炼上几千年，也吸收点阴灵魂魄什么的，再和噬魂比起来，这谁强谁弱可就不好说了。被女友一直修炼的普通法宝八卦石凌虐之后，只能感叹《诛仙》的法宝威力没有最强，只有更强！

天人合一：如果可以送你件法宝，你要什么？我肯定选噬魂，这一放出去，都不用自己操心，对手的灵魂血肉就全被吸干了。不过努力了两天，人品也没爆发，噬魂始终是没有踪影，不过却发现即便没有噬魂，法宝也能带来不小的帮助。只要使用法宝的"天人合一"效果，就能祭出法宝，主动攻击附近的怪物，不仅如此，《诛仙》法宝界面上还能选择主动攻击的怪物类型，从普通怪到BOSS，可以自由选择，这下可以解放两手去陪女友聊天了！

再说各种法宝的招式效果相当华丽，看着就流口水啊，行走江湖当然不能少了它们，所以大家努力吧，为了法宝而奋斗！


法宝七星剑特效　　天音的法宝技能——众生轮回

事件六：成家立业

所谓成家不是指结婚那么私人的事，而是指《诛仙》中的家族系统。就象小说里大竹峰上的其乐融融，玩家也可以体验一把。而且建立家族也是很好玩的事，除了有家族任务，还会获得四个家族技能，加红、加蓝、加攻击、共享经验等等，并且使用次数多了还可以升级。虽然在其它游戏里也见到过增加玩家属性的帮派奖励设定，但象《诛仙》这样加入家族技能熟练度的设定还是第一次见到。为了家族繁荣，为了技能提升，为了升级速度，大家务必要记得成家哦！

建立家族之前，始终没弄明白帮派和家族的关系，直到成为族长，才恍然大悟：原来《诛仙》的帮派只收家族啊！尝试着邀请了几个其它家族加入我建立的帮派，然后一一试验了帮派的功能，终于了解了其中用意。每个家族的成员有限，最多只能招收十四个家人，当然势力远远不够啦。而当志趣相投的若干家族结合在一起，那就会成为《诛仙》中的大帮大派，一震声威。目前，游戏中的城战及帮战系统还没完全开放，但从这个关系设定来看，更利于那些大型公会在游戏内对公会成员的管理，而且没有公会的玩家也可以组成家族，逍遥快活。简单来说，就如同江湖中的帮会下面会设有若干分舵，可以共生也可以独立，玩家的自由度更高了。


家族技能　　家族技能

研发，我们为游戏所做的事

一款游戏的诞生，需要很多人的努力，所谓研发部，实际上就包含了许多个部门上百名员工，诸如程序部、策划部、美工部、测试部等等。完美时空的游戏研发部，一直很低调，甚至低调到游戏都做了这么多了，我们却都未曾记住或听说过其中任何一个人的名字。所以我也隐去名字，只来说说完美时空配合默契、协作能力超强的研发部的故事。

和外界一些人所怀疑的完全不同，《诛仙》并不是一个赶工出来的作品，而是经过很久立案、策划和开发的游戏。记的当时整个项目组刚确定做《诛仙》的时候，我和另外一个研发的朋友，都非常高兴，因为很久之前我们就看过这部小说，并被其中精彩的情节所感动，直到把它做成游戏的这个想法终于变成了现实，我们当初的一些构想也终于可以拿来大显身手了。

在研发之初，我们首先是对引擎进行优化。尽管大家都认为这个引擎很不错，并猜测《诛仙》可能是直接套用在它上面，而实际上对于一个程序员以及一个游戏公司来说，世界上没有最好的引擎，只有更好的技术，只有优化过后，才能更有利于我们实现游戏的一些新功能。比如游戏中的真3D寻路技术，正是在优化引擎基础上实现的——当初策划部的一个非常大胆的决定，给程序部带来了两个月的加班。别小看这个3D寻路系统，说起来简单，做起来非常难。以前的寻路原理，只是遵循两点之间直线最短

的计算方式，玩家在游戏中寻路往往会碰到"卡位"的情况。为了避免这种情况，光是测试修改就搞了大半个月。关于寻找NPC，现在玩家只要知道其所在位置，就可以在最短时间内跑过去，但还不能直接搜索其位置，这也是我们未来需要研究的课题。

除了寻路系统之外，其实策划部还写了许多新功能的构想，但实际上设想和程序实现之间存在很多矛盾。比如现在的法宝、飞行、镶嵌系统等等，都是经过了反复的论证和修改才得以实现的。目前《诛仙》的飞行系统比以前更完善，飞行的路径和碰撞检测都更合理，还结合小说加入了大量的新飞行道具。至于武器镶嵌系统，也是在原有的基础上做了升级，镶嵌不但会让武器发光，更可以获得很好的附加属性，并且所有武器附加属性都是不同的，两件完全相同属性的武器是不存在的。

说到策划，别看程序被他们累个半死，但他们实际上也不轻松。由于《诛仙》是在小说基础上的创作，所以游戏剧情就不能太离谱，即要结合小说又要有新意，不能照搬剧情对话，否则玩家会觉得枯燥，因此策划在这方面下了非常大的功夫。除了要参考原著，更要加入一些感情在里面，一些能带动起玩家热情的点子，这才是策划最难的地方。不过克服困难已经成了完美人的习惯，我们经历过很多难关，也可以说是身经百战了。最终，一部荡气回肠又不失搞怪有趣的剧情脚本编写而成，大家体验后有什么感觉呢？

经过内测这段时间，我们也深知《诛仙》在玩家心目中的位置，心里有种很强的责任感。想起内测第一天我第一个登陆游戏，看着身边玩家越集越多，那种成就感非常好。但随后听说玩家和测试部又发现了几个BUG，心里就特不爽，加班加点也要把它们完全修复。期待游戏能得到玩家的称赞，是所有研发的心声。当然，我们的工作也得到了老总的肯定，记得在《诛仙》市场宣传企化会上，大家讨论着为了突出引擎效果，是使用宣传图片，还是直接用截图加渲染的时候，我们池总说了一句：不用渲染，直接打开所有效果后截图，让外面看看我们完美国内第一的技术实力，绝对不是盖的！这话让大家都很振奋。

其实开发《诛仙》，也有许多难忘经历，大家都投入了相当大的热情，甚至比赛着加班。有的同事几个月里连家都很少回，困了就趴在电脑前睡一会，醒来之后继续工作。但是我们的心里都是快乐的，为了打造一款成功的精品，我们会不断的努力，如果有人问到底是什么东西在支持着我们如此近乎疯狂的工作，我只能告诉你，不是加班费，也不是名声，而是对游戏的热爱，对《诛仙》的热爱！同样希望玩家们也能喜欢上这款游戏！

运营，关于游戏未来的事

关于游戏的事，大家都看的到，而关于运营的事，相信很多玩家只是听说，并不曾真正的了解。而实际上，直接接触玩家，并为玩家和公会提供服务的就是游戏公司的运营部门了。游戏业界曾经有人说过："一流的运营团队可以把二流的游戏做成一流，但二流的运营团队只能把一流的游戏做成二流。"





作为《诛仙》运营团队的一员，我深信自己所在的是一个一流的团队，而令我最开心的就是能够运营《诛仙》。就如同我们在《诛仙》公测时宣传的，《诛仙》具有国内首创超真考验情缘系统、国内首创超自由解放双手设置、国内首创超人气小说改编网游、国内首创超赞惊奇探险任务等四大国内首创，世界首创超庞大帮派家族系统、世界首创真3D自动寻径技术、世界首创超忠诚组合法宝系统、世界首创超时空4D演变设定、世界首创双版主题曲真爱网游等五大世界首创。无论从游戏性还是从画面上来看，《诛仙》都是一款一流的产品。

但在游戏产品多如牛毛、良莠难辨的今天，只有好的游戏产品是很难在日益发展的网络游戏市场上站住脚跟的。怎么样让玩家得到更多的实惠，怎么样让游戏除了产品本身的特色以外还有更多吸引玩家的亮点，这些问题每天都会被提到整个运营团队的议题上。为了讨论一个创意是否可行，为了保证一个版本的顺利更新，加班、开会到凌晨是常有的事。就连市场部的三个美女同事在内测前一天也待在公司通宵加班，就是为了内测能够按时进行，为了让玩家感受到我们宣传出去的内容决不会是一句空洞的口号，而都能切实的向玩家兑现我们的承诺。

说了这么多，都是大家知道的，或者已经成为过去式的东西了，还是来点实际的。提前告诉大家，《诛仙》正在筹划为玩家的虚拟财产设立财产损失保险体制，让因为盗号、回档而遭受损失的玩家不再因为法律法规在网络游戏中虚拟财产方面的暂时不完善无法获得补偿。不过，具体的措施现在还得保密，毕竟现在想个好点子不容易啊，刚说出来没两天，就可能有人照你的想法做出一样的东西，你还没法儿告人抄袭，更没法索赔。所以，只能委屈玩家朋友们耐心等待一段时间，很快就会有详尽的《诛仙》虚拟财产保险措施出台了！

一不小心说了这么多，明天要用的方案和计划还没有写完，泪眼汪汪的看了看领导，得到的回复一如既往的是："大家一起加班吧！"

反正要加班，就再多说两句。《诛仙》邀请任贤齐作代言人，并由小齐和唱片公司专门为《诛仙》创作了两首主题曲，这个相信大家都已经知道了。在这小小的爆一点料，《诛仙》正在和小齐进一步沟通把《诛仙》影视化的事宜，虽然还没有最后确定，但女主角肯定是从普通的诛仙迷、齐迷和《诛仙》游戏玩家中挑选，由最了解《诛仙》的人来演绎最真实的《诛仙》情怀！

最后打句广告，请大家多多关注《诛仙》哦，希望大家都可以在游戏中找到属于你自己的乐趣，玩的开心！■

A

■名称 Lost Planet: Extreme Condition ■制作 CAPCOM ■上市 2007年6月
■类型 动作[AC] ■代理 未定 ■版本 英文版

冰冻的异形世界，火热的战斗激情

失落星球:极点危机

LOST PLANET™
EXTREME CONDITION

文/十大恶劣天气

PLAY!LAB 游戏测试 采用威盛技术平台
威盛电子

■CPU: Pentium 4 631 VIA PT890 芯片组
■主板:ASUS P5VD2-X
■内存:威刚 ADATA Vitesta DDR2-800

今年初，CAPCOM 在 Xbox360 上发售的原创游戏《失落星球:极点危机》(Lost Planet:Extreme Condition，下文简称LP) 以其高素质的表现，征服了全世界的 ACT 爱好者，在欧洲甚至抢过了《战争机器》的风头。在 GDC2007 大会上，游戏制作人稻船敬二宣布，CAPCOM 将在今年的下半年推出 LP 的 PC 版。



游戏系统概述

LP 的故事发生在一颗遍布外星异形生物的冰冻星球 E.D.N.III 上，人类殖民者在寻找热能资源的过程中不可避免的和这个星球上的原住民生物 Akrid 发生了战争。主角 Wayne Holden 在一次行动中遭遇了巨大的异形生物头目"绿眼"，他的父亲 Gale Holden 为了挽救自己儿子的生命，用自己所驾驶的 VS 机甲和"绿眼"死斗，最终不幸牺牲，Wayne 也身受重伤。一个"雪贼"组织将其救活，但此时的 Wayne 已经失去了全部的记忆。在这个冰冻世界中找回自己的身份，就是支撑他战斗的唯一目的。

【T 能源】：游戏中的 T-Eng（Thermal Energy）是主角生存的关键，在这个冰冻世界中，失去了热能，就失去了生存最基本的保证。T-Eng 会随着时间的流逝而减少，在储备充足的情况下，主角受伤后，HP 值可以由 T-Eng 进行补充，但如果 T-Eng 不足，则无论 HP 是否充足，都无法支撑主角继续生存下去。T-Eng 的设定，参考了 SEGA 的动作游戏《Shinobi 忍》中唤醒妖刀"恶食"后所开启的吸魂效果，在这款游戏中，"恶食"会不断吸收玩家所拥有的魂魄，当魂魄数吸收完之后，就会开始蚕食主角的生命，而唯一获得魂魄的方式就是快速而精准的斩杀敌人，这让游戏的刺激度和流畅感始终保持在了一个相当高的水准，也是游戏高难度的原因。CAPCOM 近年来注重大众市场，在 LP 中的正常难度下，T-Eng 的消耗速度非常缓慢，并且该能源可以随时得到补充，消灭异彩和打破油箱都会收获大量的热能。但在高难度下，T-Eng 的消耗速度非常快，敌人的攻势也变得更加凌厉，为了从敌人那里获得 T-Eng 以补充快速下降的热能指数，系统"逼迫"玩家全身心的投入到紧张激烈的战斗中。此外，场景中还会出现一种叫做热能柱的机械装置，开启后除了获得一定的能量以外，热能柱激活后所射出的激光会标注下一个装置的地点，它可以起到路标的作用，避免玩家在这个广袤的冰雪星球上出现迷路的情况。

【Akrid 生物】Akrid 生物是这个星球上的统治者，它们体内蕴藏的 T-Eng 是人类极其渴望的资源。在 LP 中，我们将看到以群体活动为特征的小型浮游生物，中型爬虫生物和巨型的 BOSS 级虫怪。对于不少 AK 生物而言，物理攻击仅仅只能给它们"挠痒痒"。它们的弱点在于体内储存有热能资源的部位（一般为腹部、尾部），只要打爆这些部位，丧失热量维持的 AK 很快就会变成一个造型诡异的冰雕作品，续而化作无数碎片。而如何合理运用人物的动作和正确的使用武器，这是提升"杀虫效率"的关键。

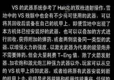
【射击】游戏采用第三人称视角，和同期发售的《战争机器》相比，二者在游戏方式上有本质的不同。LP 使用的是传统的第三人称尾随视角，而不是能够将射击和战斗动作合二为一的越肩视角。游戏并不强调利用掩护进行贴墙射击，而更接近 CAPCOM 所擅长的传统


▲变形后的 GTF-13M 机甲具有相当高的机动性。

动作游戏。主角可以装备两种武器，在行动中自由开火，并且做出全方位的翻滚回避动作，射击的精度并不是最重要的操作要求。主角所使用的抓钩枪，也是在冒险过程和与敌兵缠斗过程中大有用处的工具。除了单兵动作射击内容以外，玩家还可以驾驶 VS 机甲与怪物进行缠斗。

VS 机甲系统概述

VS 的全称为Vital Suit，是人类开发出来用于对抗大型 AK 生物的战斗机器人，它左右侧各装备一种武器，除了具备代步工具的全部作用以外，优越的机动性能也是其最为显著的特色之一。日本游戏制作者所推崇的“机器人美学”也将在游戏中得到完美的体现，除了战斗以外，部分 VS 机甲还可以像变形金刚一样，转化为各种交通工具。VS 机甲分部在场景之中，它的行动需要耗费 T-Eng，和单兵状态不同的是，VS 在受到伤害后，其 HP 不会恢复，无论玩家此时的热能是否充足。在热能耗尽的情况下，机甲本身不会毁坏，但玩家会被强制弹射出座舱。当机甲的 HP 耗完后，玩家必须迅速将自己弹出驾驶舱，否则就会跟随冒着浓烟的机体一起化为碎片。游戏中的 AK 生物和人类的机械在爆炸后都会产生 T-Eng，VS 在爆炸后可以产生超过 2000 单位的热能。因此当玩家热能不足的情况下，完全可以将机甲交由敌人蹂躏，在其爆炸后坐收渔人之利。



VS 的武器系统参考了 Halo2 的双枪速射操作，雪地中的 VS 残骸中也会有不少尚可使用的武器，可以将其回收后装备在自己的机甲上。即便雪地中出现了本方机体已经安装好的武器，也可以以叠加的方式进行回收，获得附加的弹药，或者两侧装备同一类型的武器，以增强火力的强度。以激光武器为代表的能量炮并不需要弹药，但会大量耗费 T-Eng 值。除了火箭发射器、加农炮和激光炮三种强力武器以外，玩家可以从空的 VS 机甲上拆卸武器，或者给将原有武器安装到新的机甲上去，前提是武器能够和机甲性能兼容。任何的攻击对空机甲不会产生效果，因此如果玩家当前机甲装备的武器非常稀有，而机体马上就要完蛋，可以选择跳出机舱和敌人徒步进行战斗，等战斗结束后再将武器拆下。VS 武器在徒步状态下也可以使用，Wayne 可以怀抱格林机枪与敌人战斗，但此时的行动力会受到严重的削弱。

【机甲武器】

VS 机体最常见的武器是格林机关枪和霰弹枪，甚至还有威力十足的火箭筒。这三种武器的性能和一般的射击游戏并没有太大差别，只不过块头更大一点，毕竟是给机器人用的。除了“杀虫”以外，对抗其他雪地团伙和 NEVEC 军的战斗也是无法避免的，玩家还将面对同样装备有 VS 的人类士兵的考验。除了这三种基本武器外，VS 机甲还能配置一些待殊装备。



▲PTX-140 是游戏中的主力机甲，具有出色攻防实力和机动性。

▲躲避 Godon 的攻击，需要玩家控制好方向进行灵活闪避。

加农炮(Cannon)：直线发射、弹体初速快、爆炸力凶猛的加农炮是游戏中的稀有武器，和装填过程只能用“龟速”来形容的几种导弹武器相比较，加农炮无论在近距离缠斗还是中远距离周旋方面，都有着相当大的作用。

榴弹器(Grenade Launcher)：和火箭筒的攻击模式类似，杀伤力要略微小一点，但在弹着后会在目标周围产生五个爆点，是典型的区域覆盖型压制武器。

激光枪(Laser Rifle)：能量型武器，可以在射击前以充电的方式来获得额外伤害，共有两个充电等级。由于这种武器对机甲的 T-Eng 消耗非常高，因此当 VS 的能量不足时，这个威力十足的武器就几乎是一件废铁了。激光枪的升级版本 EM Laser 除了常规的能量伤害以外，还可以附加击昏效果，如果让这种武器和一件以“一击必杀”为自身特色的武器捆绑到一起使用，可以产生更为强悍的杀伤效率。

制导激光(Homing Laser)：能量型武器的极品，按住发射键不放，它会自动锁定最多四个目标，如果玩家的目视距离内只有一个敌人，那么毫无疑问，四道激光就会全部被其“独享”。同时，由于威力巨大，在狭窄空间内使用不当很容易造成自伤效果。



Dennis Isenberg

大反派 Dennis Isenberg 身为 NEVEC 组织的首席执行官。NEVEC 全称为 Neo Venus Construction Company，他们是首批登陆冰冻星球的地球殖民者，也正是他们开发出了用于对抗 AK 的激光武器和 VS 机甲。Dennis Isenberg 正是“国境工程”计划的创始人，他不惜牺牲成千上万士兵的生命，去完成这个在技术上可行，但在现实中根本属于天方夜谭的计划。由于一流的煽动能力，很多人将他视为一个爱国者，一个先行者，这至少在 NEVEC 内部是一个共识。除了一个空想家、一个领导者以外，Dennis 还是一个操作 VS 机甲的高手，他将以 BOSS 的形式登场，阻止 Wayne 前进的脚步。

Yuri Solotov

Yuri 是雪贼组织的首领，他的理想是将这颗冰冻星球变成一个适合人类居住的温暖家园。理想和现实中间总有差距，凭借一己之力很难改造这个遍布异形的死亡星球，他加入了秘密组织 NEVEC，从事这个组织不可告人的计划“国境工程”(Frontier Project)。当他意识到这个计划背后的真实目的之后，正义感战胜了曾经的理想，他试图组织 NEVEC，显然，这个以卵击石的举动并不会为他带来好运。

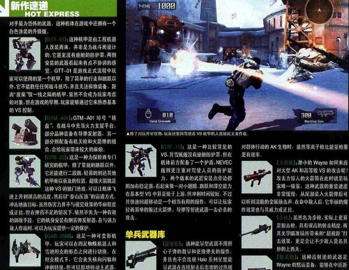


Luka / Rick

御姐 Luka 是雪贼的第二号领导人，正是她发现了在 VS 机甲中不省人事的 Wayne。由于身份不明，Luka 起先对 Wayne 充满谜团的身份报以很强的戒心，但在残酷的战斗中，Wayne 用自己的行动赢得了 Luka 的信任。在整个流程中，Luka 负责 Wayne 的战术支援工作。在 Yuri 不幸牺牲后，Luka 接过了他未完成的事业，翻开了这个星球崭新的一页。当然，和 Wayne 之间超出战友身份以外的感情，也同样是不可避免的。她的弟弟 Rick 是一个动感少年，一个成天闭不上嘴、停不了手的机械式。他的任务是帮助 Wayne 修理、强化 VS 机甲。

机甲库

【PTX-140】：敏捷性机甲的代表，拥有优越的跳跃和移动性能，较强的滞空能力和冲刺特技，使得它可以迅速近敌进入交战，或者在形势不利的情况下迅速脱离。PTX-140 也是一种真正拥有手臂的战斗机器人，除了机体两侧肩膀部位安装的固定武器以外，它还能使用一把锯子，很显然，这种冷兵器一直是机甲题材爱好者们的最爱，也是其



▲除了对抗外星怪物，玩家还要同驾驶着 VS 机甲的人类殖民主者作战。

对手最为恐怖的武器。这种机体在游戏中还拥有一个白色涂装的升级版。

【GTT-01】：这种机甲是由工程机器人改装而来，并非是为战斗而设计的，它甚至没有座舱的防护罩，两侧安装的武器看起来有点不协调的感觉。GTT-01 是游戏正式流程中玩家可以使用的第一个机甲，除了简单的行走和跳跃以外，它不能胜任任何战斗技巧，并且无法拆换装备。距离"废柴"仅一线之隔的机甲，显然不会成为玩家考虑的对象，但在游戏的早期，玩家能够通过它来熟悉基本的 VS 控制。

【GTM-A01】：GTM-A01 绰号"转盘"，在战斗中充当火力支援平台。部分品种装备有导弹发射器，另一部分则配备有机关枪和火箭弹的组合，会给玩家带来较大的麻烦。

【GTB-22】：这是一种为探险而专门研究的机甲，除了常规的跳跃以外，它还能进行二段跳，轻易的到达其他机甲难以祈及的位置。超级火箭跳是这种 VS 的独门绝技，可以让机体飞速上升到很高的高度，然后以"泰山压顶"的霸道方式，冲击地面目标。虽然伤害力并不与视觉效果的华丽程度成正比，但在弹药不足的情况下，依然不失为一种有效的御敌手段。它的机身安装有烟雾弹发射器，在与强力敌人作战时，可以为玩家提供一定的保护。

【GAB-25M】：这是一种可变形机甲，玩家可以在四足蜘蛛机器人和雪地坦克的形态之间进行切换。在坦克模式下，它会丧失横向闪躲和冲刺特技，但可以原地转动主武器，自由调整其射界，就像一个现实中的坦克一样。坦克模式下最为恐怖的武器不是加农炮，而是 Drill Dash 特技，启速后的机体用尖锐的钻头撞击目标，可以带来惊人的伤害。启速过程大约需要四秒时间，因此在撞击前选择好适当的目标是非常必要的，Drill Dash 特技发动过程中，玩家依然可以使用坦克的主炮，但此时只能面向一个方向，无法调整其射界。

【GTF-13M】：单看外形的话，GTF-13M 轻质的装甲和孱弱的机体已经表明了其"废柴"的身份。事实上，你的眼光没有错。GTF-13M 本质并不是一种战斗型 VS，而是一种交通工具。在变型后，你可以获得一辆高速的雪地摩托车。NEVEC 版的 GTF-13M 在 VS 模式下拥有座舱盖和一定的防护，而雪贼版则更为简陋一点。无论如何，用其 VS 模式进行战斗，这不是一个正确的选择。

【GTF-11】：这是一种比较常见的 VS，其雪贼版没有座舱防护罩，但在机体前方配备了一个护盾，NEVEC 版则更注重对驾驶人员的防护能力。两个版本的武器安装点旁边都附加有稳定器，看起来像一对小翅膀。跳跃和滞空能力在基本型 VS 中算是处于上游，但冲刺时间较短。不过其快速回避移动是一个相当有用的操作，可以让玩家轻而易举的躲过火箭弹、导弹等慢速武器一击必杀的攻击。

单兵武器库

【能量枪】：这种能量型武器不用担心子弹的数量和更换弹夹的操作，并且也不会出现 Halo 系列星盟能量武器在连续射击后出现的过热现象。快速扣动扳机会产生威力较小的连射，按住扳机不放则可以产生蓄力攻击效果，这种攻击模式下对 T-Eng 的消耗较大。

【霰弹枪】：和任何游戏中的这种武器一样，LP 中的霰弹枪属于近距离压制武器。由于游戏出自 CAPCOM 的手笔，战斗过程更强调合理选用武器打击敌人，通过武器所造成的硬直效果来流畅的完成战斗。霰弹枪就是当大型 AK 陷入硬直后完成抵近必杀攻击的黄金利器。霰弹枪和机关枪的在远近距离上形成的火力配合，在狭窄空间内遭遇占据数量优势的小型 AK 生物和其他雪贼团伙时非常有用。

【等离子枪】：等离子枪是能量枪的加强版，在射速和单发攻击力上略胜一筹，但无法进行充电蓄力攻击。在面对群体行动的 AK 生物时，显然等离子枪比能量枪要更有效率。

【火箭筒】：渺小的 Wayne 如何来应对大型 AK 和高等级 VS 的攻击呢？攻击力惊人的火箭筒在此时就是玩家唯一依靠。这种武器的重装速度非常缓慢，从尾部装入火箭弹后可以听到清脆的金属撞击声。在命中敌人后，它华丽的爆炸效果也与其威力成正比。

【步枪】：虽然名为步枪，实际上更算是狙击枪。具有很高的射击精度，而其光学瞄准镜所带来的"超视距"打击效果，更是会让不少敌人莫名其妙的上西天。

【机关枪】：这种高射速的武器是 Wayne 的默认装备，能够在中近距离上起到很好的压制效果。但不要过分依靠它进行战斗，机关枪和各种低射速、大威力的单发武器相互配合，才是玩家在冰冻星球上生存下去的最基本保证。

【浮雷】：这种爆炸装置在激活后会变成一个漂浮在空中的小气球，在敌人靠近或者玩家在远处对其射击后，会产生剧烈的空爆效果，是高效率消灭浮游 AK 生物和小型 AK 爬虫生物的杀手锏。

【口香糖手雷】：《拯救大兵瑞恩》中用于炸毁德军坦克履带的这种简易爆炸物，在未来依然有着不可代替的作用。它无法像常规手雷那样投掷很远，玩家需要将它"粘在"敌人的身上，中招后的敌人在几秒后会被炸得粉碎。当玩家没有装备火箭筒的时候，口香糖手雷是单兵与 VS 搏斗时唯一可行的尝试。

【等离子手雷】：警察部队在反恐战斗中所使用的眩晕闪光弹的未来版本，爆炸后可以让一定范围内的生物陷入混乱，下面要做的就是拿起大威力的单发武器将它们尽数消灭。

【飞盘雷】：这种爆炸物的外形类似索尼的 CD 随身听，可以像飞盘一样投掷出去，即使没有击中敌人，也能够飞行很长时间。谁不幸的被飞盘类击中，就会像被人粘上口香糖手雷一样怎么甩也甩不掉，接着就是一声巨响……和 LP 中的所有手雷武器一样，玩家可以在飞行过程中对其射击，用以提前引爆。

THE WAY
NVIDIA
IT'S MEANT TO BE PLAYED

不完全属于 Vista 的 PC 版

一提到 Xbox360 游戏向 PC 平台的移植，不少玩家一定会联想到微软"邪恶"的 Games for Windows 计划，而 CAPCOM 和微软非同寻常的关系，又进一步加剧了我们的担心——这是否又是一款非"DX10 显卡 +Vista 系统"不能运行的游戏呢？事实上，LP 的移植和微软一点关系都没有，显示芯片的巨无霸厂商 NVIDIA 将 LP 纳入到了"NVIDIA 游戏之道"（The way it's meant to be played）计划之中。目前 NVIDIA 正在力推它们的 G8 架构显卡，根据近半年来的情况来看，NVIDIA 几乎参与了所有 DX10 游戏大作的研发，8800GTX SLI 成为了游戏发者的基准平台。2007 年即将发布的几款 DX10 游戏均是为 GeForce 8 系列显卡"特制"的，这里面当然包括 LP 的 PC 版。不用说我们也可以知道，LP 将会对 G8 显卡进行优化。同时，还在使用上一代显卡的中低端用户并不用担心，因为 CAPCOM 宣布 DX9 系列显卡的玩家依然能够运行这款游戏。游戏的最高解析度可达 2560×1600，但这个分辨率似乎用在超大屏幕的高清电视上才有意义。

游戏的 PC 版除了键鼠操作外，还支持 Xbox360 手柄（XP 用户需要安装驱动才能对这种外设进行识别）。和 Halo2 的 Vista 版类似的是，控制 VS 武器的左右扳机键被安排到了鼠标的左右键上。PC 版的内容和 Xbox360 版完全一致，多人游戏方式，PC 版收录有大约 10 幅左右的新地图。但由于这并不是微软 Games for Windows 计划的一部分，跨平台对战不可能在 LP 中实现，并且不对应成就点和 Xbox Live 用户信息继承等特性。



▲VS 机甲的激光枪可以对敌人造成相当大的伤害，但非常高的 T-Eng 消耗需要你灵活掌握使用的节奏。

“吃力不讨好”的李秉宪

主角 Wayne 由被誉为“师奶杀手”的韩国演员李秉宪“主演”。李秉宪出生于 1970 年，于 1991 年参加 KBS 第 14 届演员训练班，之后开始涉足影视表演，由于当时韩国严格的电检制度和影视业在好莱坞冲击下的不景气，李秉宪并没有获得太多的机会。但他并没有因此而灰心，更加紧努力于他的演艺事业。他在 1999 年的两部影片《记忆中的风琴》及《联合警备区》中的表演大放异彩，开始得到外间的认知。最后，凭着《情约笨猪跳》(Bunjee Jumping Of Their Own，搞笑的香港译名)的成功，令他的演艺生涯推到高峰。2002 年的《中毒》更继续着他演艺事业的辉煌。



然而，由他“出演”的这款游戏最为人诟病的就是主角的人设，尽管游戏中的 Wayne 在大多数时间内都带着面罩。硬派风格统治的欧美动作游戏并不需要一个“小白脸”或者毫无野性可言的所谓“成熟男人”充当主角，在这些玩家眼中看来，动作游戏最为合适的主角就是《战争机器》中那群虎背熊腰的“无脖男”。此外，李秉宪在东亚具有很强的影响力，但并没有走国际路线，这也是欧美玩家普遍对 Wayne 的形象缺乏认同的原因。类似的例子在 CAPCOM 制作的《鬼武者Ⅱ》中也曾经出现过，这款游戏的主角选用了已故演员松田优作，其形象相当具备时代剧中武士的沧桑感，但游戏在欧美的销量同样不理想，尽管游戏的素质已经大大超越前作。

来自互动娱乐产业的致敬



一部电影火起来以后，其中的不少经典桥段肯定会被后面的导演们拿来模仿(或者恶搞)，不过现在这不叫抄袭，改叫“致敬”了。利用关卡、场景的设计来对电影题材的“致敬”，在游戏业是非常普遍的现象，尤其是 CAPCOM。如果不是看了《德州电锯杀人狂》，也许三上真司只能给我们带来一个平庸的《生化危机 4》；如果不是看了《僵尸黎明》，稻船敬二也不可能捣腾出充满恶趣味元素的百万大作《僵尸围城》。同样，看到 LP 中遮天蔽日的爬虫、飞虫生物，和体积巨大的昆虫状异形，你会猜到 LP 的灵感来自于哪部电影？没错，《星河战队》！

电影《星河战队》改编自美国科幻小说家罗伯特·海因莱因的同名小说《Starship Troopers》，影片中的政府军以外星袭击为前提，占领了道德制高点，以无辜民众受害为背景，满足了受众悲天悯人的情怀，以地球安全为借口，为对外星人的战争制造了舆论。影片中不厌其烦地将各种暴烈的血腥场面展示给观众，逼真的视觉效果令人毛骨悚然。值得一提的是，该片的视觉特效即便以现在的眼光来看也相当不错，续集中人类步兵团进攻虫族老巢的场面，更是动用了多大 7000 名的群众演员，创下了科幻片拍摄史上的记录。



《星河战队》中的巨型虫族生物均是以地球的昆虫为原型进行艺术加工而成的，影片中巨大的金龟子、残暴的螳螂怪、恶心的蚁后脑虫，都给我们留下了深刻的影响，因为它们不仅仅是一个观众无法认知的怪物，其带入感十足的造型，使得其带来了强烈的视觉震撼效果。LP 中 AK 生物的设计也和《星河战队》有异曲同工之妙，玩家将看到巨大的蚯蚓、螃蟹、黄蜂、蜘蛛状昆虫生物，以排山倒海之势向玩家袭来的小型浮游虫、爬虫，将再现这部经典影片中的数个“名场面”。

除了电影以外，LP 的另一个“致敬”对象，就是由小岛秀夫监督的科幻动作游戏“Z.O.E”系列。二者的游戏背景极其类似，都是由外星改造工程而引发的矛盾冲突，只不过一个是在冰冻星球，而另一个发生在火星上。主角的身世也有这不小的相似性。机甲的使用上，两款游戏的侧重点不同，“Z.O.E”系列强调“浮空的战斗快感”，而 LP 则仅仅将其当作一种辅助的战斗机器。不过，LP 最终的 BOSS 战，玩家驾驶的 VS 在浮游空间内同大反派决一死战，这简直就是《Z.O.E 2》最终 BOSS 战的翻版。

不过，即使我们发现了这些“致敬”的痕迹，稻船敬二至今从来没有承认自己的灵感来源于上述的作品。在《僵尸围城》包装的封底上赫然写着“本游戏和《僵尸黎明》没有任何关系。”至于“Z.O.E”系列，在 LP 发售之后不久，稻船敬二忽然一反常态的抨击小岛秀夫最近的作品由于局限于 MGS 系列而“缺乏原创性”，看来“此地无银三百两”的成语故事，由“稻船桑”开创了现代版本。

G-Akrid

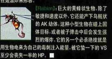
LP 和《战争机器》属于同一时期的动作射击游戏，因此人们常常将二者放在一起进行比较，得出的结论就是，《战争机器》杂兵战做得令人热血沸腾，但欧美 ACT 制作者一向不擅长的 BOSS 战设计则显得平淡无奇，被誉为“动作天尊”的 CAPCOM 所带来的 LP 则截然相反，杂兵战显得略微平淡(Normal 难度下由于 T-Eng 供应较为宽松所造成的兴奋点不足)，但其优秀的 BOSS 战设计绝对算是近年来动作游戏的难得一见的大手笔。从中我们将面对和高达数十层楼高的巨型 AK 生物、和行动敏捷的敌方 VS 的缠斗战，而大型 G 类 Akrid 生物所组成的 BOSS 战，将是游戏中最为震撼的一笔。



【Godon】：一种螃蟹形状、以皮厚肉糙为特征的生物，行动敏捷，缺点在于尾部的热能点，在受到强力攻击时会以缩手缩脚的冲刺来袭击玩家，其第二形态还能在翻滚过程中根据玩家的移动位置来进行微调，消灭这个 BOSS，对方向感的要求较高。



【Undeep】：Undeep 的设计灵感来自于 PC 上 RTS 游戏“沙丘”中的沙虫，全长 10.5M，宽 5.7M，头部的触须具有雷达的能力，对 VS 的发动机声音极其敏感。在游戏的剧情设计中，Undeep 是为 Wayne 驾驶雪地摩托进行脱出时增加压迫感的一个 BOSS，而玩家也可以停下车辆，拿起武器下来单挑这个雪地怪物，获得一项成就。它能够利用雪地进行潜行，并且对任何物理攻击免疫，然而，身体两侧数个黄色的热能点是其致命硬伤。



【Windega】：飞蛾形态的巨型 AK，比游戏中的小型飞蛾 AK 生物大一千倍，以至于所到之处的雪原均笼罩在一片狂风和阴影之中，令人无法立足。它的主要攻击手段是丢下会爆炸的卵，由于体积过于庞大，它的攻击只能用遮天蔽日的狂轰滥炸来形容。

【Rabion】：巨大的黄蜂状生物，除了敏捷和速度以外，它还能产下乌贼状的 AK 幼体，这种小型生物在碰上固体目标，或者被子弹击中后会发生强烈的爆炸，它的另一个必杀绝技就是用生物电来为自己的毒刺注入能量，被它蛰一下的 VS 至少会丧失一半的 HP。■



▲CAPCOM 动作游戏的标准特色，就是要玩家灵活躲避敌人的攻击，随后展开华丽的反击。

▲巨型 AK 生物是相当难对付的家伙，好在制作者将它脆弱的腹部设计成了鲜艳的红色，这样就可以方便玩家在激烈战斗中迅速瞄准了。

A

■名称 仙剑奇侠传四	■制作 上海软星	■上市 2007年第三季度
■类型 角色扮演［RP］	■代理 寰宇之星	■版本 中文版



幕后演义（贰）

一个月过去了，日历上又多了30来个圈圈，撕页的日历也少了30来张，电子日历也跳过了30多下……荒野中，一个声音撕心裂肺，"《仙剑奇侠传四》，她依然没啥动静啊！"。

如果说，每次鼠标的点击都代表一个期盼，那么仙四博客上洋溢的热情绝对可以把太平洋烧成开水；如果说，每次鼠标点击都代表一份怨念，那么仙四博客上推翻的上市期待已经可以再次震断海底电缆；如果说，每次鼠标点击都代表一份正版销量，那么仙四博客上流淌的上软人员口水足够淹死一条鲸鱼……

时间的推移与玩家的期待，带来的是巨大的动力与压力。在如此巨大的重负之下，上软这铜墙铁壁般的团队是越发坚強，还是彻底被压成猪头呢？目光请向下移动几厘米，本期的幕后演义开始了。

无间加班道、太平测试间

这标题拆开再重组，就是"无间道"、"加班"、"太平间"、"测试"。来源是上软某高层MSN的签名档。

测试就好比历史的巨大车轮，它轰隆隆的滚过来，停不下，躲不掉，任何人在面对测试巨轮的时候，都是那么的渺小与无力，被卷进去，挣脱不掉，逃脱不了，更不可能扭转它前进的趋势。不到测试期结束，别想活着走出测试间。

上软的测试人员分两班，一班是外来测试人员，兼职，可以算作玩家代表；另一班是研发人员，全职，可以算是行伍出身。测试间是6、70平米大会议室的另一个别称。白天上班时间，外部测试人员签到、上班、找Bug、看感受、签退、下班；晚上饭毕，研发任务不重的员工就鱼贯而入，操起尚带余温的鼠标键盘继续测试。除了没有嬉笑怒骂和烟雾缭绕，这里就是一个"黑"网吧。一张张麻木的面孔，一双双通红的眼睛，就差没有警察蜀黍踢门进来查身份证了。

工作分两班，任务就分两半。白天的外部测试人员可以说是专家团，专程来提意见和找到问题，顺便扫掉已经修改掉的Bug。晚上的内部人员则是重案组，各部门人员都到这里针对之前的问题，亲自勘查现场找到原因并且提出解决方法。而测试管理员，也就是"网吧"的"老板"只能是应援团，使劲地鼓舞大家硬着头皮上。

此测试工作循环好比太极八卦生生不息无穷无尽，任你铁打的神仙也熬不过天天要在测试中煎熬。无论谁走进测试间，都会精神恍惚一下子，光只是想起"网吧老板"递来测试表时那诡异的笑容，更是让人不寒而栗，他笑得越是暧昧，那么测试内容就越是BT。曾经有人连续几个小时对着屏幕把一个人物的装备穿了脱、脱了穿，被人偷笑为心理不健康，但"网吧老板"却在分配工作的时候说这是验证数据运算正确性；后来又有人被安排去测界面的连接与打开顺序，那可是绝对几个小时不见游戏里"天日"的生活，能看到的只有界面，这也是被"网吧老板"当作验证程序稳定性安排下去的。现在大家都怕他哪天心血来潮，要安排"请大虾重新来过"100遍的任务，估计会宣称是要测试游戏是否能够稳定结束。大家都恨不得天天晚上工作忙到死抽不出身，要不就是希望晚餐饭馆的老板妄图谋财害命，在饭里放了二两巴豆或者半斤砒霜。以便有理由申请在自己位子上测试，以避免光顾"网吧"受到"网吧老板"的特别照顾，还可以在自己座位上美滋滋的看剧情。不光员工如此，当主管的更害怕。但工作一事，必先以身作则啊！因此，周六日一般每人排一班测试，两班倒。而主管就要在大会议室里连坐两班，每当有人进出测试间的时候，都会感受到他或她如炬的眼神在自己身上凉飕飕的瞄，那是一种寻求解脱的期盼！没办法，官再大，只要身在测试间，就要



铸剑江湖



人有精气，而后有魂。世间万物生生不息，均来源于此。《仙剑奇侠传四》之"剑"，也有精气，有灵魂。在这一代作品中，"剑"不仅仅是玩家对阵杀敌的利器，也是成长修道的重要媒介。

拥有精气灵魂的剑，方可成神兵。而这等神物，自不是普通铁匠店铺中可以买到的。《仙剑奇侠传四》设计了从原材料搜集到打造兵器，再为兵器注入魂灵的"熔铸"、"锻冶"、"注灵"等系统，让所有玩家，来体验寻剑之幸，之艰！

由于神兵利器的原材料一物难求，所以铸造兵器的原材料均需要玩家在战斗中去获取。有了原材料，还需要玩家找到铸剑的图谱，方可以开始通过"熔铸"系统铸造兵器的原型。而此时所得之剑，仅仅拥有外形，并不具备神兵之用。这就需要玩家再通过"锻冶"系统继续强化这兵器，将其强度持续附加，到了能够承受"注灵"系统为其注入灵气的程度，才具备成为神兵的资格！

熔铸创造神兵原型，锻冶则利用反复锻造的方法，对装备进行基础能力的提升；注灵则偏重于提升装备的灵性、以及附加各种特殊效果。这一系列工序完全实现之后，你所打造的兵器，将有可能具备譬如反弹敌人攻击、对敌人的某种攻击完全免疫、一定几率可以使敌人弱化、甚至于以邪力吸取敌人的精气神等等附加效果。

五灵玄妙

伏剑江湖，自是以剑为本。但《仙剑奇侠传四》中的战斗，仅仅有剑还是不够的。这一代游戏保留的五灵系统，将让玩家体验相生相克的“3+1”战斗。

相生相克，指五灵中的水、火、雷、风、土五灵。这五灵，是角色，敌人包括BOSS所具备的法术根本，也是对战中阵形和法术相生相克的根本。在战斗中，如果你的法术正好被敌人克制，那么你的攻击能力和防御能力都将大幅度下降，相反，你就可以不费劲地杀死敌人。有此对战限制，如果遇到相克的敌人，即使敌人等级低于你很多，也可能将你击杀！

而遇到相克敌人的时候，“3+1”模式将发挥关键作用。“3+1”模式，指的是战斗中最多允许同时三人作战，而留下一名队员作为替补，可在战斗中随时登场。这名替补队员就成了战斗中的变数，一旦我方遭遇强大的敌人需要增援，这名队员随时可替下我方受攻击、HP趋于零的队员，保持队伍的战斗力。而遇到克制己方某人属性的敌人，则可以用替补队员，改变战斗中的被动格局。

由此可见，《仙剑奇侠传四》的人物修炼不能集中让角色都修习五灵中的某一类，但是角色也不可能面面俱到，如何搭配角色之间的修习法术，将是《仙剑奇侠传四》中的一大课题。而为了让玩家拥有战斗的激情，《仙剑奇侠传四》还推出了“评分系统”，这套系统是对玩家在战斗中的表现给与评定和奖励。战斗中表现得越精彩，评价就会越高，评价越高带来的就是更多的战斗奖励，甚至在出现足够完美评价的时候，会获得整个游戏中弥足珍贵的超级物品！

听“网吧老板”调遣，让测什么就得测什么，无从选择，这样才能保证最后送到玩家手中的仙剑大餐不会有任何质量问题。

另一妙事，就是项目会议必然也在大会议室召开。每次主管欲进测试间时看到那群保受测试之苦的下属，都感觉他们看到的是鬼界“轮回井”，哈哈！当真测试间变太平间。出来混的早晚要还啊！

谁是最可恨的人

要说制作人员中，最招玩家恨的人是谁？公司Boss？不是，那是员工最“哔～～（消音处理）”的。玩家最恨的是企划，好好的俊男美女在他们邪恶的思想鼓吹下一定会各奔东西最终生离死别，人世间最大的痛苦和世界上最远的距离，同时降临在游戏中的人物身上，痛苦而缠绵的回忆留给了广大玩家。随游戏上市销量上升的是吸水性强的手帕。

这群人不但可恨而且可恶，在公司内美术、程序部两拨人马若正在刀剑往来时，劝架万句不如喊一句“企划来了！”。保证现场立刻鸦雀无声继而刀枪对外，两个部门亲如兄弟，情同手足，翻脸的速度翻书都比不上。

上软内的人如果用孤魂野鬼来形容，那么程序部和美术部的怨念顶多成为地缚灵，盘踞亘久不能散去。而企划部的人则是厉鬼，道行深厚还要四处伤人，所到之处无不哀鸿遍野。这还不够，企划部甚至有时候还要伤人伤己。

七伤拳练到了某种火候，就可天下万物无不伤。剧情不够感人不行，够感人不够意境也不行，感人和意境都够了还要看效果行不行呢！文编那原本狡黠的小女孩就差自残一把去找那凄惨的感觉了，天天一把鼻涕一把泪的。改吧，别哭了，你要真的自残了，记得下辈子别想不开来做游戏，更不要做仙剑。今天人物的动作在游戏中表现不够入戏，那就美术调整一下吧！明天场景中的效果不够朦胧，没有意境，那就程序增加一些吧！后天剧情又要增加一段……回头一看，只有大Boss站在空荡荡的工作间擦冷汗……企划部之凄绝，罄天下之竹亦难书。

有人说，他们是悲剧般的英雄，于后期乱世中屹立不倒的旗帜，是成王败寇首当其冲的部门，玩家骂与夸都最极端的部门。也有人说，他们只是一群不幸的人，没日没夜赶工之余，还要在精神上不断地折磨自己。玩家们还会说，他们是最可恨的人，他们亲手害死了我喜欢的XX（男、女主角或有好感的NPC）。权当可恨之人必有可怜之处来处理，多留他们几天活口吧，要杀要剐，请等到仙四上市之后再说好了！

斯巴达300-298

宣传是美好的——那是对玩家！

宣传是神圣的——那也是对玩家！

反过来看看水面下，宣传其实是痛苦而充满斗争的。

外面玩家喊声震天，要新图、要新效果、要新动画……上软压箱子底的东西有多少？说实话，没有，是零。公司里有的只是能产图、产效果、产动画的人。但是怎么让他们做出来呢？人家现在都钉是钉铆是铆，安插在最关键的工作岗位上，进行仙四完成前最后的检查。让他们拿出宣传品，无异于虎口拔牙。而且主美早就料到会有人从这方面下手，很久之前就埋伏了过硬的暗桩来料理。

美术部的负责人不好得罪，上一期那威震会议室的人物，大家心里自然有数。带出来的人，当然也不是易与之辈，而且，美术宣传方面的负责人，又是年轻貌美MM一个，倔起来端的是刀枪不入软硬不吃。所以明抢硬来是不行滴，只能智取，外加威逼利诱，好词用尽之后再晓以利害，或许有望。好在行销对外负责人也是条汉子，平时他对外要安抚媒体和代理，对内还要应付各路英雄好汉的打砸抢烧，里里外外浸淫多年。号称从尸体堆里爬出来的他，一身毒性不逊于金蛊王，手上的刷子少说也有三四把。让这两个人凑在一起解决行销问题，绝对是一场龙争虎斗。

时间立刻转到媒体要稿的前10天，假设媒体需求图量是N，那么此君找美术一开牙就是3N，之后交涉画面以文艺片居多，偶有武侠片、黑帮片插播，台词方面大家可联想菜市场讨价还价系列对话。当然了，文化人和艺术人员凑在一起当真没有辱没了斯文。不愧是受过高等教育的，两人言谈间尽显出儒雅，一举一动挥洒着教养。男生非常绅士，女生特别气质，用词华丽高档，一个脏字都没有。

在消耗了半桶纯净水和一打纸巾后，结果出现。是——N-2，糟糕，比预期的还少，怎么办？人无远虑必有近忧，还好上个月要的更多，手里剩了4张，抽两张来凑数。余下两张嘛……官方博客的访问好像快破60万了，姑且备下。这才叫运筹帷幄，哼哼！淫笑中吐出半两鲜血。

至于MM那边，“协议”出可接受的工作量后，补好妆，挥舞着小鞭子噼啪作响的追赶进度去了。（待续）■



■名称 Tomb Raider: Anniversary ■制作 CrystalDynamics ■上市 2007年6月
■类型 动作冒险[AC/AD] ■代理 未定 ■版本 英文版

A

一段经典冒险的情感回归

LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY

古墓丽影：周年

文/十大恶劣天气

十年前，当背着沉重书包的我们在放学之后，直奔为数不多的配备了"妈妈叉"机器的网吧，加入排队的浩浩长龙，只为了一睹劳拉小姐的芳容，如今，胡须、粉刺已经爬上了我们的面颊。当年的毛头小伙已经变成了西装革履、正襟危坐的上班一族，心中曾经对游戏的狂热，早已被生活的压力取代。在十年中，不食人间烟火的经典游戏角色们，也有不少消失在我们的视线中，还有不少虚拟的偶像们受现实中时间的影响而老去——英气勃发的 Solid Snake，也已经两鬓斑白，即将在今年上演自己的告别演出。而我们的劳拉小姐甚至没有表现出任何的"熟女化"倾向。在 Crystal Dynamics 负责这个系列的开发之后，"古墓丽影"焕发了第二春，劳拉的魅力已经成为了一个没有上限的数值。

重回十年之前

《古墓丽影：周年》(Tomb Raider：Anniversary，下文简称 TRA)是《古墓丽影》初代的复刻重制版。第一款《古墓丽影》在 1996 年 11 月发售，当时对应 PS、SS 以及 PC 三大平台。在谈到为什么在 TR 系列十周年之际制作一款复刻游戏时，Crystal Dynamics 表示："我们想给十年以来支持 TR 系列的玩家们奉献一个礼物，同时，Crystal Dynamics 并没有负责 TR 整个系列的制作，但开发组几乎人人都是这个系列的忠实支持者。现在，游戏开发技术已经相当先进，尤其是我们拥有《传奇》这样的优秀引擎，用今天的游戏技术去诠释当年 TR 第一作的风采，这是对 TR 系列致敬的一个最好方式。"

和 Crystal Dynamics"半路出家"类似的是，不少劳拉的"粉丝"们，也不是从马赛克时代就开始接触这个系列的。作为"古墓丽影"系列的开山之作，初代的故事围绕着古代神器 Scion 展开，劳拉来到秘鲁的上古遗迹中，一步步揭开 Nalta 的阴谋。从最开始的山洞，到最终的大金字塔，一共 15 关。虽然以今天的眼光来看，画面只能用惨不忍睹来形容，但游戏性放在整个系列中去看，却算是数一数二的。其场景、谜题的优秀设计，将在 TRA 中被全部还原。新作使用了《传奇》的引擎，但制作组表示，为了贴近初代充满野性的风格，画面将放弃过分注重特效表现的风格，尤其是原作优秀的谜题设计和场景的"联动"要求非常之高，过分适用高光、阴影特效，会有喧宾夺主的感觉。

组合水闸机关谜题现在看上去变得更为复杂了

新的游戏方式

TRA 并不是对初代的"旧瓶装新酒"制作，它是"原有场景"+"新游戏方式"的产物。如强化后的射击、格斗内容，在后续作品中加入的潜入和 QTE 操作等等，这些都会套用到 TRA 中，换句话说，TRA 是一款"古墓"系列的集大成之作。

《传奇》是系列风格改变较大的一款作品，也标志着 TR 系列和"波斯王子"系列越走越近。游戏中的大量特殊跳跃技能，都会在 TRA 中得到保留。尤其是大放异彩的抓钩枪，可以大大降低原作那些对跳跃操作要求较高的场景的难度。但这并不是说游戏对冒险的要求降低了，在原作的基础上，制作组又增加了大约 20 个左右的秘密地点，从中可以获得补给作为奖励，而找到这些秘密地点，都需要玩家对环境的观察能力和对抓钩枪的合理使用。



山谷中的迅龙变得更为难缠，不知道霸王龙是否会更为强悍

波斯式跳跃考验也将比比皆是



水下的隐藏通道是解谜的关键，好在如今游泳操作灵活性得到了提升，从而降低了水下活动的危险性。

在战斗方面，玩家依然要面对怪兽、蝙蝠、猛禽的致命攻击，由于当时的技术能力有限，初代的战斗难度也许要比冒险过程还要困难。现在，利用改良后的肉搏、射击系统，玩家可以控制劳拉和怪物进行缠斗，用漂亮的空翻动作来躲避怪物的利爪，借助场景来延长滞空时间，以《鬼泣》中浮空乱射的方式来华丽的解决敌人。■





OVERLORD 霸主

劝人向恶的邪恶之作

文/韵韵今天好漂亮

人性本恶？似乎永远都是一个争议性话题，但是毋庸置疑，使坏始终都比行善更具有娱乐性和诱惑力。坏人不必担心伦理道德等等规条约束，可以肆无忌惮大声说笑，通常都有自己的秘密巢穴，身边有一帮心腹围绕，而且可以把自己弄得很脏也不用洗澡，总之就是随心所欲，想坏就坏。很显然，Triumph Studios 充分认识到了做坏人的乐趣，于是开发出这个另类的动作冒险游戏《霸主》。游戏中几乎涵盖了所有能够想象到的"坏人坏事"，真可谓是坏事做绝。比如毫无目的地屠杀无辜的动物、恐吓村民、用心腹的生命为自己的罪恶行径埋单等等，整个游戏就相当于一本标准的反面教材。

霸主复兴 重建"黑暗之塔"

玩家在《霸主》扮演的是一名十分神秘的角色，继承了前任霸主的邪恶力量，并立志成为新时代的霸主。霸主的邪恶力量源自"黑暗之塔"，不过历经岁月沧桑早已成为残垣断壁，玩家的使命就是重建"黑暗之塔"。当然玩家扮演的霸主无需自己动手搞建筑装潢，一群对霸主身怀崇敬之情的奴才鬼自然会对玩家奴颜卑息、言听计从。对于玩家来讲，除了可以奴役一帮小鬼之外，收集适合重建更新更强的黑暗之塔所需的材料才是最大的乐趣。

似曾相识的游戏性

喜爱任天堂游戏的玩家会发现，《霸主》和任天堂的热门游戏《皮克敏星球探险》有着极其相似的游戏性。在《皮克敏星球探险》中，玩家需要突破众多障碍，捡取各种零部件来修理宇宙飞船。而在《霸主》中玩家则需要纠结大批的奴才鬼为自己服务，清理道路上的障碍物、使用杠杆开启沉重的大门、架设桥梁等等。但不管多高等级的奴才鬼都喜欢互相殴斗，这对玩家完成任务会有很大的帮助，因为在每个任务中都会遇到大量的敌人。虽然玩家有能力自己打败敌人，但是最安全的方式是将奴才鬼传送到敌人的身后进行突袭。与《皮克敏星球探险》不同的是，《霸主》的操控性更良好，系统允许玩家控制奴才鬼的所有行动，尤其是破坏所有的障碍，以便更轻松地通过狭窄的空间。

各色小鬼必有一款适合你

游戏中共有四种不同形态的奴才鬼以供玩家奴役——褐色的奴才鬼是一种比较低级的品种，是玩家在游戏初期唯一能够控制的手下，它们乐于搬运材料，并且也能够打败一些弱敌。随着黑暗之塔的不断建设，玩家也会接触到更多更厉害的奴才鬼。蓝色的奴才鬼擅长穿越很多无法在陆地上通过的池塘和河流，同时也可以医治本方的军队。红色的奴才鬼则相反，擅长抵抗火属性的敌人，是消防队员的最佳人选。当敌人出动喷火机器时，就是红色奴才鬼大显身手的时候了，玩家对它们下达了战斗指令以后就可以不用去管它们，腾出手来对敌人进行多重打击。绿色的奴才鬼是最危险的，擅于潜入敌后进行暗杀行动，但却不适合正大光明地在前线发动进攻。玩家可以随时选择更换所控制的奴才鬼种类，或者将它们全部集合起来进行一次大规模的攻坚战。各种战术运用，在游戏的后期将十分普遍和需要。不过所有种类的奴才鬼都有一个通病，就是容易受到外界因素的干扰，尤其是对啤酒的诱惑毫无抵抗力，就象《西游记》中的小鬼那样很容易被孙悟空以喝酒为名骗走性命。

指挥邪恶军团破坏村庄，收集各种建造黑暗之塔的材料

严刑逼供的情景让人联想到"地下城守护者"

游戏中的矮人同样有着生产各种高科技武器的天赋

尽管无论从画面还是游戏方式看，《霸主》都是一个很邪恶的游戏，但居然也设计了"邪恶度系统"。这个系统会观察玩家的所有行为，每次作恶都将增加邪恶度，从而改变村民对玩家的态度，从拥戴、臣服到畏惧，不一而足。搞笑的是，游戏中为玩家提供了做一名善良霸主的可能性，条件是在这样一个邪恶污秽、危机四伏的鬼世界中不能随意杀生，哪怕是正当防卫。年长一些的玩家应该会记得牛蛙公司的经典之作"地下城守护者"，其产品立意和文化内涵似乎都是《霸主》的灵感源泉。■

A-

■名称 Clive Barker's Jericho	■制作 MercurySteam	■上市 2007年6月
■类型 动作[AC]	■代理 未定	■版本 英文版



CLIVE BARKER'S

JERICHO 耶利哥

屡败屡战的尝试

英国恐怖小说家克莱夫·巴克(Clive Barker)的游戏之旅，可谓非常"恐怖"。2001年，一直在影视圈摸爬滚打的巴克开始涉足游戏业，联合电子艺界推出了一款基于自己同名小说改编的FPS游戏《永生》(Undying)。但由于主题过于阴暗而乏人问津，Gamespot同年甚至戏谑其为"最没人玩的游戏"。2005年，巴克带着基于他另一部作品改编的动作游戏《恶魔人》(Demonik)，试图卷土重来。这次可谓不惜工本，邀请到华人导演吴宇森担纲动作设计。不幸的是，这款作品未等到上市就腹死胎中。巴克两次做游戏的尝试可谓"衰"到了极点。

俗话说，"隔行如隔山"，巴克显然是对游戏行业的现实情况估计不足。但幸运的是，对做游戏已经着迷的巴克身上似乎有一种打不死的精神。因此，虽然遭遇了两次严重的挫折，他依然选择了坚持，也从而才有了今天这款能供我们评头论足的FPS游戏《耶利哥》(Clive Barker's Jericho)。

极尽"邪恶"

一反前两部作品大张旗鼓的态势，《耶利哥》的开发一直比较低调。游戏依然保持了巴克作品的一惯风格，即毫不吝惜的使用血腥场面来冲击观者的眼球，其中的生物造型病态、腐烂、扭曲，具备所有形容"邪恶"的词所包含的那些意义。这种不带丝毫掩饰的张狂的表现手法似乎在向所有思想保守的人（比如笔者）"挑衅"，"来吧，我不在乎你说这是一款限制级的游戏。事实上，我们正在努力做的就是一款限制级的游戏。"

时光倒流4000年

同样，《耶利哥》的故事也非常的荒诞。说的是上帝在创造亚当和夏娃之前，曾制造过一个不成样子的人形试验品。这个倒霉蛋显然是太难看了，上帝一气之下把它放逐到了一个被为"盒子"的平行宇宙中，让它永世不得超生。这个错误的牺牲品显然有自己的思想和愤怒，于是它开始复仇，一次次试图从这个宇宙中回到本"属于"它的地球，并毁灭全人类。但每一次，它都被一个由美国超级大兵组成的，名为"耶利哥"的军事小组教训的服服贴贴，只好老老实实再次回到它所在的"盒子"。故事虽然无稽，但条理清晰，且融合了宗教、政治阴谋和强权等元素，可谓有血有肉。游戏中，"耶利哥"行动组将通过时间旅行，分别回到二战、十字军东征时期、古罗马和公元前4000年的闪族人时代，以及制作者暂时不愿意透露的一个"最终时代"，与这个"可怜人"及其军队不停的交战。



■游戏场景虽然血腥，但还是延续着克莱夫·巴克一贯大气的风格。

■贴骸人从洞穴顶部的下落突袭，美式的恐怖描写在游戏中表现得淋漓尽致。

超能小组

"耶利哥"行动组是一个具备超自然能力的团队，可谓体力和脑力劳动者的大杂烩。他们每个人都怪模怪样且各有所长。军士弗兰克·德尔加多是一个强壮如牛的秃子，带着一把射速极快的迷你机关枪。他的右臂非常特别，被一个名为Ababanili的烈焰幽灵附了身，这意味他可以用右臂向敌人发射火球。比利·丘奇是一个"清凉"版的女忍者，手持一把锋利无比的日本武士刀，她还能施放"巫毒"法术，复活被打倒的同伴。陆军中尉布莱克是一个金发碧眼的狙击手，她拥有"隔空取物"的超能力，并能像马克思·佩恩那样让时间几乎静止，从而快速射杀数个敌人。神父保罗·罗林斯则可以给自己的武器附魔，加强其威力。上尉泽维尔·琼斯是一个可以窥探未来的预言家，他能看到正常人视野外所看不到的东西。下士西蒙·科尔更绝，他是一个黑客，可以给时间加速和减速。这伙人的头叫德维·罗斯，军衔上尉，是一个幽灵，不能携带物理武器，但能够治疗所有成员，并吸纳所有成员的能力为己所用。



■梦魇一样的敌人，要玩转这款游戏需要一定的心理承受能力。

■如果物理武器不好使，那就换魔法攻击，超能力才是完成任务的关键。

战斗的多线选择

游戏融合了份量极重的解谜和动作内容，在每种不同的情况下，玩家必须正确使用不同的角色。游戏允许玩家在总共7个角色之间相互切换，而整个操作只需借助几个简单的按键。比如，琼斯能帮助团队跨越障碍物，并控制敌人去触动机关；布莱克能用子弹对付成倍的敌人……游戏中的所有难题和场面都有许多个解，这完全取决于玩家对角色特点的理解力和自身的创造力。需要强调的是，《耶利哥》没有多人联线模式，它只是一款纯单机游戏，这必定会让喜欢联机游戏的玩家大失所望。■(文/zhongshu)



■在跨越时空的战斗中，手持长矛的怪物同样会对装备着现代武器的玩家构成威胁。



重返记忆深处的经典

决战：复兴篇

5 年前大型多人角色扮演游戏(MMORPG)在国内掀起了持续热潮，在那些令玩家怀念的游戏中，有着独特的科幻背景的《决战 Online》也曾拥有许多拥趸。时至今日，随着《决战 Online》新代理商乐显世纪的承诺和实际行动，原来在游戏中破坏游戏平衡性的恶意外挂受到了坚决的抵制，使得这款游戏迎来了《决战：复兴篇》的时代。

百级装备材料化改造

最新复兴篇中，将推出针对百级玩家的一系列优惠举措，其中之一就是亲手打造百级装备。玩家可以通过特定的方式，将自己称心的 70、80 级的防具，经过一系列处理，变成为百级的装备。要想进行材料化改造，首先要满足初始防具至少要经历过 7 次成功的改造(+7)，之后在相关的 NPC 处花费 10 点战斗经验和 10 万金币，就可以让初始防具变成"100 级防具转换材料"。之后还需要收集 100 级防具变换的专用道具冰魄(伊帕多区域 100 级以上的怪物可以掉落)，然后在 NPC 处花费 1000 点战斗经验和 1000 金币进行转化，就可以成功拥有全新的百级装备了！

新的百级装备最大的优势就是可以增加新的属性，并且可以重新进行加强性升级(+1，+2……)的改造——这样无疑会使游戏角色战斗力获得进一步的提升。

百级装备强化升级

拥有了百级装备之后，你一定希望使自己的装备可以变成独一无二的极品。这样一来，进行装备优化是必不可少的。优化的方式，除了可以通过 NPC 来强化外，还可以使用超级晶石或是怒吼来进行强化。百级防具强化升级的效果除了可以增加物理防御力外，每次还可以增加 3 点魔法防御，两者结合的效果使得游戏角色的生存能力大大提高。不过要注意的是强化百级防具需要消耗 4 个神石和 100 万金币，而且在商店中升级的成功率会有所降低，即便是通过超级晶石或者怒吼来进行强化，失败的话仍然可能降低升级次数，甚至因为失败而导致装备消失。

百级装备的属性变化

当然百级装备不仅只有被强化，在强化 3 次(+3)后，也有进一步增加属性的可能。首先要解除装备属性限制，需要使用伊帕多区域 100 级怪物掉落的消融之星。利用这个道具对 +3 的装备进行处理(花费 100 点战斗经验和 100 万金币)，新的装备就会拥有"可添加属性"的说明，以便玩家根据自己的实际需要来在某一个方面对装备的属性进行添加。



另外在伊帕多区域 100 级的怪物身上还会掉落两种重要的装备强化道具，那就是幻石和转换芯片。

幻石的作用，就是为解除属性限制的装备提升属性(花费 100 点战斗经验和 100 万金币)，但是升级的过程中有随机的成功率，如果失败的话幻石就有可能消失，甚至会降低装备的属性值。需要特别注意的是当装备的强化改造等级提升后，添加属性的等级也会相应提高。具体的公式是"添加属性段数 = 装备强化改造等级 - 3"，也就是说 +3 的装备可以添加 1 段属性，+4 的装备可以添加 2 段属性，而 +10 的装备则可以夸张地添加 8 段属性。

幻石同样可以通过合成来增加装备属性的数值。例如两个增加 5 点防御力的幻石，通过合成后可以变成一个增加 10 点防御力的 2 级幻石。这样通过处理的高级幻石，更可以节省有限的属性添加空间，来为装备的整体属性数值提高起到重要的作用。

转换芯片是在幻石添加装备属性的基础上，根据不同的游戏角色，可以用来对装备添加的具体属性数值进行调整。特别是在防具的物理防御力和魔法防御力这两个方面，因为各自需要的不同，通过转换芯片来扬长避短，或者是弥补某个防御力方面的缺陷，都可以让玩家通过自己的实际需要来进行添加属性的转换。

目前，《决战复兴篇》的新代理商乐显世纪，已经和游戏的开发公司——韩国 MGAME 达成了长期的合作与代理协议。在未来的日子里，经典的《决战 Online》会陆续再推出 5 个以上的资料片，为更多喜爱它的玩家提供更多的惊喜和乐趣。■

■名称 Fanta Tennis ■制作 Npic Soft ■上市 2007年5月
■类型 网络运动角色扮演 | MMOSP/RPG | ■代理 未定 ■版本 韩文版

B



幻想网球 Fanta Tennis

文/Boni

《幻想网球》(Fanta Tennis,下文简称FT)是由韩国 Npic Soft 与国内一家游戏公司联合开发的网球题材运动网游。游戏设定在幻想大陆上,有许多可爱加美型的角色一起来打网球,于是网球运动的规则也在不知不觉中由他们所改写。可以说这是一款既新颖又时尚的游戏,高度代入感和真实感让网球爱好者们爱不释手。

FT 的游戏角色也颇为出彩,在初期只有男女两种角色可以选择,天真眼神的正太和萝莉形象相信绝对让所有热爱动漫的玩家有所感叹,从专业角度来讲,虽然是 3D 人物,但角色模型圆润不会有太多棱角,人物在球场上的灵活度和移动时发出的摩擦声与现实无异,在漂亮舒适的球场上约三两知己打一场浪漫的网球真是一桩美事呐!

幻想的世界 多变的风格

笔者接触过相当多同类游戏,但 FT 却别具特色。游戏场景色彩丰富,特色鲜明。在每局开始时,对每个场景都会有一段开场动画,从远至近或细节特写上全方位展示球场的概貌,并且每个场景的镜头推进方式都不同,例如在树林场景是由侧面水平推近的,而游乐场场景则是先从游乐设施特写上转动镜头再慢慢拉高到全局,这样的开场在交代场地特色的同时更多的是给予玩家一种富有童话魅力的幻想氛围,在圣诞小镇场景上这一特色表现的非常出色。

双打比赛开始了

魔法的网球 技术的较量

你一定没有办法把吟唱魔法和打网球联系在一起,而在 FT 的道具赛模式下却可以有非一般的感官体验。



见过网球比赛里有这样的爆炸场面么

首先总体介绍一下游戏的对战模式,游戏大体分为常规赛和道具赛,支持 1V1、2V2 的比赛形式,常规赛沿用现实中的网球国际规则,而道具赛则使网球规则发生了革命性的改变,更多的诠释了幻想世界观下的特色创意。在道具模式下,玩家会拥有自己的 HP,当 HP 耗尽时便会失败。如何使对方损耗 HP 呢,球场上不断更新的魔法道具更多的是扮演着辅助角色,最重要的还是通过普通的得分方式,每得一分则所有对手的 HP 都会下降一定幅度,难点在于玩家既要熟练常规赛的普通打法,又得时刻注意场上更新的魔法道具,当玩家进阶到一定程度时,还必须得时刻关注对手所持有和正在吟唱的魔法。

总体来说,游戏的常规赛是为玩家提供了一个相对公平的环境,排除网速等级的因素后完全依靠玩家之间的击球技巧和心理战术,而道具赛则是提供了一个相对更为紧张刺激的环节,依靠魔法道具的吟唱时间来控制接发球的速度,提高了非网球爱好者玩家对游戏的好感。另外在道具赛上,玩家还可以通过道具商城自行购买道具通过快捷施放,自行携带的道具施放冷却时间为 60 秒。

人性 AI 陪练 八键操作模式

一般来说休闲游戏都会有所谓的新手教程,而许多游戏都没有能够把新手环节做好。玩家在学会了基本操作后就不会再回头过问了,而在 FT 的新手教程中不仅仅有循规蹈矩的技术指导,更加入了人性化的 AI 功能使得信心不足的玩家可以在和 AI 对战过程中逐渐熟悉游戏的技巧。

在操作方面,游戏采用了 ASD+ 空格 + 方向键的操作模式,A 为吊球系列,S 为抽打系列,D 为魔法道具施放键,空格为大招,方向键控制人物移动和击打技巧,击打技巧是指通过 A 和 S 的按键力度配合不同的方向组合可以打出不同弧度和力度的球,这需要根据对手的移动状况进行判断,这是成为高手所必须学习的。

自主分配能力值 个性 Avatar

作为一款休闲游戏,游戏在角色方面也采用了大家所熟悉的能力值系统,总体分为体力,力度,敏捷,魔力四大项,角色每提升一个等级会获得一个点数由玩家自行分配,在自由分配的情况下就可能出现极端的情况,类似于 MMO 中的血牛和暴力男都可能会出现,大家可自行幻想了。

另外一个值得玩家关注的则是游戏的 Avatar 系统,这里有相当数量的角色装扮供玩家选择,当然这不可能是免费的,许多 Avatar 角色将具备更高的能力值和更可爱的形象,没钱消费的笔者只得通过试衣间孤芳自赏一下了。■



丰富的 Avatar 道具商店



游戏大厅有点象网页的风格



文/Boni

XoguPigu 躲避球！

不知道大家小时候玩过躲避球没有，在笔者的记忆里小学体育课上经常会组织类似活动，如今回想起来甚是有趣，想起FC上的经典《热血躲避球》更是让人回味无穷。在继《街头篮球》、《劲爆足球》、《魔法飞球Ⅱ》之后，休闲运动类网络游戏不断冲击着游戏市场，终于连躲避球、棒球之类的游戏也诞生了出来，其新颖程度倒是值得大家关注。

四种风格角色　四种特性职业

《躲避球！》(XoguPigu，简称XP)就是一款轻松休闲的躲避球游戏。游戏提供了四种风格迥异的角色，分别是Ray和Matt两位男生以及Tina和Judy两位美眉，除外观上的不同，每个角色所能学到的能量技也不同(能量技：俗称"大招")，角色专属的超级能量技，效果相当华丽，威力更是异常惊人。Tina偏向于LOLI风格，而Judy则偏向于御姐风格，相信各位玩家都可以找到自己喜欢的角色。

在职业方面，游戏别出心裁的设计了四个球手位置，分别为Shooter擅长投球的攻击手；Defender防守能力出色的守球手；Passer传球能力出色的组织者；Technician技术实力出众的多面手。每种职业都有各自鲜明的职业技能，有效的防止了职业一边倒的不平衡现象出现。

规则原汁原味　游戏性纯正

躲避球的游戏规则非常简单。游戏最多支持3V3模式，场地为长方形，中间有一条隔离带，双方都不得越线踩到对方阵地，在己方阵地上边躲避对方的球，边想办法扔球将对方人员全部击打出局，最后留在场地上的队伍即会获得胜利。游戏中玩家所要做的，就是不断进行攻击防守的过程，当然如果你不幸被首先击打出局也不用灰心，在出局后你会出现在对方玩家的身后，可以配合同伴进行多方位的攻击，令对手措不及防。

众所周知，所有球类运动都需要裁判，设计者很巧妙的设计了一只可爱的黄毛双耳短脚体型微胖的小动物(皮卡丘？)为玩家进行裁判，例如当球出界时裁判会出现判罚结果等等。



绚丽的能量技



道具使用特写，好漂亮的补血药丸

随机元素的加入

球类游戏固然需要竞技性，但也需要一些意外和刺激这样才会好玩。XP中，在站位配合传球侧应等专业技巧的对抗之余，更加入了场景道具的元素，使整个游戏过程更显刺激。玩家每成功击打对方或者被击打中一次都会随机暴出一些道具供被打方使用，其中既有补血药剂，也有威力强劲的火箭攻击丸，更有着实恐怖的群体冰冻剂等等，所有这些道具都带有强烈的随机性，不仅增强了游戏的刺激程度，更增添的玩家的视觉享受。

另外游戏的随机性，也体现在一些细节上，比如当球处于无人控制状态时，双方球员同时扑抢就会发生争球的现象，而在这时就需要玩家不断的按左右键来进行争抢，不知道为什么笔者碰到这种情况就从来就没抢到过球，难道真的是RP作祟？

技巧战　心理战　技能战

所谓技巧战是指遵循游戏规则中的精妙要点，与对手进行技术性的对抗。如果你是一个新手，你可能不知道怎么去抢球，或是如何躲开对方Shooter的攻击范围，游戏的许多技巧是通过实战来进行积累的，俗话说的好，没有最强的职业，只有最强的玩家，算是对竞技游戏最好的诠释了吧。



瞧瞧对手的Avarta服装道具，真的好羡慕啊！

心理战其实许多游戏排除了技术要素就是心理对战了。XP中玩家可以通过假动作等技巧来骗取对方进入接球姿态，接球姿态会有少许僵硬时间，而在这时进攻者迅速传球进行变节奏进攻，这可是Passer的拿手好戏，对于这样的情况就是很典型的心理战，在高级玩家的对抗中其实不存在技术的对决，而更多的是心理上的对决。

最后谈一下游戏中的技能，之前已经介绍过每种职业都有其特色技能和能量技，玩家需要进行游戏货币的积累才能够不断的购买这些或有趣或华丽的技能，当然每学会并且装备一个技能就说明你的角色又多了一份实力，多了一种玩法，当然能量技的使用也是需要许多技巧和适用条件的。

在笔者所接触的球类游戏中，XP带给笔者的是一股非常清新的感觉，游戏节奏明快，画面相当出色，操作也容易上手而且还支持手柄，可以说是一款非常值得尝试的游戏，但由于采用了P2P模式，对玩家的网速要求就是非常苛刻，所以笔者在韩服颇感无奈，望早日能在国内尝试到XP。■

■名称 大富翁 Online ■制作 大宇 ■上市 2007 年 6 月
■类型 网络休闲策略［MMOCP］ ■代理 久游网 ■版本 中文版

B+



·文 / 牙牙

要说大宇公司旗下最得意的游戏作品，“大富翁”系列当仁不让，只是这款由当年桌面游戏演化来的“格子戏”，却曾在第五代上折戟于网络。之后，大宇对《大富翁》的网络化进程迟迟没有新消息，更只字不提是否会为网络化而改变《大富翁》的游戏方式。如今，一个好消息终于来了，久游网与大宇签约代理最新版的《大富翁 Online》游戏，玩家的疑问终于要揭晓，A 钱之风又将劲吹。

反璞归真的画面

“大富翁”系列最深入人心的是三代，个性角色、多样道具以及多人游戏方式，让无数玩家乐此不疲。而从四代起，游戏的画面就日趋艳丽，由 2D、2.5D 到 3D，角色越来越立体，建筑物也越来越大型，但是这样也有不好的地方，就是不利于观察游戏地图，建筑物占用了很大的区域，挡住了角色，有时候也挡了许多前面的路线。

也许是为了降低配置，或者是为了追回玩家的记忆，本次的《大富翁 Online》采用了朴实的纯 2D 画面，回归了三代游戏的经典格局，并且借助地图等手段，使棋盘尽可能的让玩家看全。这样也有利于观察对手的情况，同时观察前后道路的情况。笔者倒是颇喜欢这种风格，干净利落。


经营模式中都是精致的超小型地图，所以抢地一定要迅速哦


时髦的金贝贝也来 PK 一把

改造过的游戏模式

自《大富翁 V》中推出即时模式之后，一度使玩家感到紧张，你敲你的，他敲他的，那效果就是看见满地图上的角色四处游走，场面乱得一塌糊涂。这个模式改变了原来的游戏规则，同时也缩短了玩家相互之间的等待时间，但是要想取得胜利却需要很长时间不能离开电脑，因为每局游戏的累计消耗时间并没有减多少。这与游戏地图的面积太大有关系，而若面积小了，地占光了，又会导致后期飞弹、转向、恐龙到处跑，场面失控。为了平衡以上这些问题，如今的《大富翁 Online》可是完全回归到了当年轻松休闲的道路上来，游戏模式采用传统的回合制，但同时游戏的地图也比以前缩水许多，商业经营的成分被降至了最低点，而完全变成了一个回合策略的“竞速”游戏。

欢天喜地庆祝胜利~

经营地图与 PK 地图

在《大富翁 Online》中玩家将看不见特大号的城市地图，而是使用了严格划分的微缩场景，并且每个场景对应的游戏模式也有区分。游戏推出了两种玩法，一个是传统的经营模式，一个是 PK 模式。在传统场景中，玩家可以买地盖房，获得点数购买卡片、道具，争抢地产资源，但地图总面积绝对不超过 40 格，每局的游戏时间不会超过 2 小时。而在 PK 场景中，则完全没有地产，只有点数、道具、商店的格子，玩家可以在这个小环境中，尽情的使用各种手段攻击对手，想象一下飞弹乱射、炸弹乱丢的场面，一定很痛快吧。当然，在这样的微缩环境下，那些经典的突发事件也是不会漏掉的，比如外星人绑架、衰神附身、大恶魔拆楼等等，应有尽有。

老朋友与新朋友

开动我的请神卡，看福神降临了！真开心~

在游戏中，我们可以看见那些老朋友：福神、衰神、天使、恶魔等等，我们也可以看到心爱的机车、汽车等道具。此外还有一些新朋友，例如小丑、厨师等新 NPC，以及时刻陪伴玩家的小宠物。最重要的是，我们的孙小美、阿土伯、金贝贝这些经典角色都会一一出现在游戏中，笔者印象最深的是钱夫人了，台词太经典了。相信在游戏中我们还是可以听见那些搞笑、顽皮的配音吧。

《大富翁 Online》回归此系列游戏的原始样貌，加入了少许的新玩法，不过从以上的资料，我们看出游戏提倡着激烈的玩家对碰，相信不会再出现五代中争议这么大的情况了。说到大富翁游戏，笔者可是有不少的损招，例如憋住不买地死磕股市就是笔者常用的伎俩，笔者期待着与各位玩家会战《大富翁 Online》，大家出招、大家接。■



电影网游三成经典七成创新!

文/小暴

《十面埋伏 Online》作为同名电影网游版,由天联世纪集团投资开发,并由张艺谋亲自担任艺术监制。据说,在拍摄《十面埋伏》的时候,由于一些原因限制以及饰演飞刀门主的梅艳芳的意外去世,使电影只实现了导演 30%的构想,还有 70%没能表现出来,这不能不说是一种遗憾。所以,对于游戏,张艺谋导演曾说:既然电影不能将自己当初的想法完全实现,那么在游戏虚拟世界中,便可无限延伸拓展所有的想法。于是,在游戏里,我们终于可以看到另外的 70%内容。从精彩程度上来说,这 70%要比之前的 30%内容更胜一筹。

你所不知道的剧情

前文说过,由于梅艳芳的意外去世,影响到了电影中很多剧情的发展。比如根据导演当时的想法,梅艳芳所扮演的飞刀门领袖的出现可以调解和制止其他三位主角近乎疯狂的行为,她甚至有可能是电影里小妹的亲生母亲!而其他两位男主角过去和将来的一些事情,我们从电影中也没有获得太多线索。如今,《十面埋伏 Online》的年代背景设定为电影的前传,通过游戏剧情任务,你将可以了解到一切,你可以亲自去诠释一个能让你彻底明白的世界!

你不曾见到的职业

游戏中的职业设定非常有意思,初期玩家只可以选择三种职业——剑客,豪杰和刺客。不用担心职业过少,当玩家进行游戏达到一定条件时,每个职业都会出现分支,而这种分支职业并不是完全固定的,它和玩家所学的心法以及加入的阵营有着密切的联系。所学心法不同,加入的阵营不同,所练就的职业特点也就不同。虽然职业的名字还是一样,但是走向和发展却大大不一样,就好像衍生出其他职业,而职业的衍生,则完全是由玩家自己掌握!

三大势力和复杂的关系

看过电影的玩家都知道,电影中的飞刀门和官府是两大水火不相容的势力,每每碰到,必然是一场厮杀!游戏中,完全可以选择飞刀门和官府两大阵营中的任何一个来加入。加入了不同的阵营,所做的支线和剧情任务等也发生了很大变化,完成任务的方式更是不相同。不过加入阵营的代价就是和另一方阵营成为敌人!这也正是游戏设定精彩的地方之一,飞刀门和官府的大规模群体对殴在电影里你一定没见过吧。但是游戏却给你了机会让你去见识大规模战斗的残酷和壮观——两大阵营各有一个主城,玩家可以联合自己阵营的兄弟一起来攻打对方阵营的主城,城战的场面非常宏大和惨烈。能参加这样大规模的战斗,相信每个玩家都会有一种热血沸腾跃跃欲试的感觉!除了城战之外,游戏还提供其他三种规模不同的 PVP 系统,通过这几种 PVP 系统,玩家可以亲自感受到《十面埋伏 Online》中 PK 的巨大乐趣。

除了两大阵营的设定之外,游戏中还有第三方阵营的设定。第三方阵营是介于官府和飞刀门之间的阵营,可以团结亦可以敌对其他两个阵营。第三方阵营的设定,将使得游戏中的势力划分更加复杂,三派之间的相互斗争将不断上演——江湖,永远都是这么复杂。





电影里你不能做到的系

想和捕快刘或者是捕快金来个亲密合影吗?相信每个看过电影的玩家都曾经有过这种想法,特别是那些 MM 们,看到捕快刘和捕快金的飒爽英姿,两眼直冒红心吧。但是想接近他们是很难实现的。不过游戏却给了你这样的机会。去游戏里看看里面的捕快张和捕快刘吧,怎么样,连眼神都这么像,是不是有一种"真人"的感觉,这得益于开发组美工的实力了。

此外,《十面埋伏》保留了影片中的牡丹坊、巡捕房、竹林、花海等主要场景,还加入了茶楼、市井、民居等更丰富的游戏场所,丝绸古路、楼兰古城、嵩山少林等等也都将一一呈现。这个暑期,第一款改编自国产电影的网络游戏《十面埋伏 Online》,绝对值得一试!■

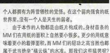
A

■名称 纸客帝国	■制作 麦格特尔	■上市 2007年6月
■类型 网络休闲［MMOCP］	■代理 趣味第一	■版本 中文版



《纸客帝国》是一款由《幽灵行动》及《战火兄弟连》制作人策划两年，国人自主研发的射击类休闲网游，不作装腔严肃认真，内里却以一种荒诞不羁的冷幽默让玩家轻松一笑。充满想象力和创意的装备道具，让你拍手称赞时又发现它们在生活中确实俯首可见；颠覆传统射击游戏概念的操作方式天马行空，让你的想像力放飞。

纸世界的秩序



在不远的近未来，人们的生活已经离不开高速发展的网络和电脑。纸，这个伴随着人类文明诞生，记载着人类历史的道具已被官方宣布正式退出历史舞台。然而，有那么一批人决定为了纸的存在权而抗争。他们认为，纸就是人类文明的见证者，是无法被取替的。同为人类的他们被大家称为"纸客"，纸客利用人类的网络将自身意识传输到世界的每一张纸上，从而将纸具象化，在世界各地建立自己的帝国，冲击现有的无纸化人类社会网络，以此达到恢复纸张生存权的最终目的。而人类为了维护现有的平和生活，也只有接入网络与纸客们展开正面冲突。究竟是人类保卫者守住了现有的秩序，还是纸客代言人恢复了昔日的传统？两个阵营之间的冲突一触即发。

纸世界战士

黑色的衬衣、黑色的风衣、黑色的墨镜，再配合黑黝黝的枪口，一身劲装打扮的纸客们蓄势待发，举手投足之间，就将对手打成纸屑。在这个一分为二的纸世界里，他们坚定不移地为了各自的阵营而战，每一个人都拥有为阵营牺牲的觉悟。在这个弱肉强食的纸世界里，没有一个人是天生的弱者。



由于本作的人物都是由纸片构成的，身材苗条的MM们在用纸的面积上自然要小很多。更少的用纸意味着更小的着弹面积，而MM们的轻功之高当然也都属于武当绝学"梯云纵"的水准。那我们这些猛男呢？虽然身材健壮，用纸更多，但男人的优势就是能扛、耐打！面对枪林弹雨的轰炸，是男人就该挺住XX秒！

纸客PK黑客

基努·李维斯可能没有想到，他在子弹时间里的那"惊世一侧"，如今在《纸客帝国》里被发扬光大。由于在纸世界里，每个人都是薄薄的一张纸，纸客们那"惊世一侧"可以说是黑客避弹的终极版本。

纸片人比普通人质量更轻，所以纸客还拥有黑客所不具备的其它一些优势。在某些场景里，比如以下将要介绍到的"擒兽世界"的箭塔上，纸客能够从高空纵身一跃而下，宛如神兵天降般杀对手一个措手不及；也可以在空中持续滑翔一段时间，对地面的对手实施封锁。纸客的滑翔绝技大大丰富了游戏对战的策略性。







* 开发中画面 Magicgrids 2007



纸客们还有一点是黑客所不具备的，那就是贴墙伏击的本领。在纸世界里，基本的场景都是由面来构成的，而纸客同时具有面和线的特点，当两个面重合的时候，就能够制造出一种埋伏的假象。比如你可以埋伏在对手必经之路的拐角处，如果对手转弯时没有发现紧贴在墙上的你，他就死定了。此外，你还可以紧贴着地面装死，同样可以起到迷惑对手的作用。

恶搞第一

胶水能拿来干什么？贴邮票？粘信封？你有没有想过，胶水还可以拿来粘人？在《纸客帝国》里就能办到。在对手的必经之道上，偷偷撒上点胶水，趁其动弹不得的时候，你就可以为所欲为啦。以上这个例子告诉我们，一切与纸有关的日常道具都可以在《纸客帝国》里派上用场。办公室的白领MM们对处理纸片应该特别有心得，裁纸刀、订书机、碎纸机、环形针，无一不是咱们纸片兄弟最害怕的玩意。笔者大胆猜想，拥有独门心得的白领MM们应该最有潜力成为《纸客帝国》中的"恶搞之王"！

纸客战场

在这个未来纸世界中，纸客通过网络连入终端系统，占据了人类社会时下最流行的电影、游戏等潮流娱乐，并将他们转化为纸客们的战场。比如某个名为"擒兽世界"的战场，那高高矗立的城墙、那熟悉亲切的小砖房，那木质结构的路灯，一切尽在不言中……再比如这个酷似港产片《古惑仔》和《英雄本色》的场景，就像现实中旺角和九龙一带的街头一样。在熙熙攘攘的人流和狭窄弯曲的街道里抬头仰望，一群白色的鸽子划空而过，你是否有了那么一丝唏嘘？■

■名称	特勤队	■制作	Dream Maker	■上市	2007年第二季度
■类型	网络休闲［MMOCP］	■代理	上海志信	■版本	中文版



Q版反恐，全民劲击

特勤队

“Q版反恐，全民劲击”——《特勤队》的口号很容易勾起玩家的联想，这款以“Q版反恐”为卖点的网络射击游戏到底有哪些特色？让我们进入游戏，先睹为快。

初次进入《特勤队》，感觉Q版的画面还是很讨人喜欢的。卡通可爱的Avatar造型，明快简洁的操作界面，给人一种轻松、愉快和健康的氛围，而节奏感强烈的电子背景音乐则为游戏增添了一丝紧张火爆的味道。

《特勤队》的职业系统不同于一般的射击游戏，玩家创建角色时有6种职业可以选择：狙击手、士兵、女士兵、突击队、医疗兵和女警察。每一种职业都有6种初始属性，属性对应的是角色的能力值，因职业不同，各角色的初始属性也不一样。在CS中笔者是个善放冷枪的狙击手，所以在《特勤队》里也毫不犹豫地选择了“狙击手”这个职业。

▲Q版动感的登录画面带来不同的射击游戏感觉

▲建立人物时选中狙击手

选了大区后进入游戏大厅，不用说第一件事当然是开房间，《特勤队》的单一房间最多可8人同时游戏。虽然游戏推出没多久，但已有丰富的对战模式可供玩家选择，目前可以选择的模式包括“死亡竞赛”、“团队死亡竞赛”、“幸存者”、“团队幸存者”、“英雄战”和“摧毁基地”6种。其中“团队幸存者模式”与普通的混战CS相似，将另一方的人全部击败即为获胜。值得一提的是，角色在阵亡后会变成模样搞笑的“幽灵”，身为“幽灵”，你可以不受地图障碍物的限制穿梭在战场之中。

《特勤队》的操作很简单，和CS的操作一样，用键盘上的【W】、【S】、【A】、【D】键控制角色的方向移动，鼠标控制准心，左键射击，右键使用爆炸物，比如手雷、炸弹等。双击方向键可以实现人物的翻滚动作，翻滚的时候回避率会增加，不过要消耗一定的能量值。按【E】键可以实现人物的匍匐动作，武器的准确度会有增加哦。【Q】键控制特殊道具和主武器的切换，例如使用医疗包或反爆破工具等等。在近身战中你还可以按下空格键，用枪去砸对手。万一子弹用光来不及装弹，就勇敢地上前和对方贴身肉搏吧。

通过不断的战斗，你可以在游戏里积累经验值和金钱。虽然角色升级时没有直接的属性增加，但是许多武器和道具都是有等级限制的，需要你达到一定的等级后才能装备，而这些高等级的武器和道具的附加属性可是相当诱人的。游戏里还有许多装饰性的道具，包括发型、脸型、衣服，以及各种恶搞爆笑的道具，想怎么搭配就怎么搭配。你大可以穿着旗袍在枪林弹雨中穿梭，感觉很另类吧。

《特勤队》独有的训练系统能帮助你修炼成独一无二的“超级战士”，你可以借助训练将自己觉得冷门的属性削弱，转而提升其它属性。只要付出努力，比狙击手更准的突击队员，或是比突击队员血更多的狙击手，都是有可能出现的哦。

《特勤队》目前有20多张游戏地图，分为大型、中型和小型三种，以适合不同人数的对战需求。玩家还可以在游戏里设计战术，结合地图中的不同地形以及障碍物的特点，通过合理搭配手榴弹、烟雾弹、毒气弹和地雷等武器，在对抗中抢得先机。与CS不同的是，《特勤队》里没有“穿墙杀人”一说，但部分墙体遭到攻击以后会有损伤，打坏之后就可以畅通无阻了。■

▲角色阵亡后会变成模样搞笑的“幽灵”

▲商店中可购入形形色色的道具装备

游戏中英文名称 评分





编辑选择奖 25



潜行者：切尔诺贝利的阴影

图　　像：★★★★★
音乐音效：★★★★
操　　控：★★★★
创　　意：★★★★
游 戏 性：★★★★

当一款 FPS 游戏包含有多种成分的时候，总是会给人一种新鲜感，游戏乐趣也由此空前提升。其实细想起来，这似乎并不能算什么创新，毕竟早年前的欧美 RPG 都是以主视角形式来表现的，只不过那时的战斗并非即时展开而已。好了，不管怎么样，毕竟《潜行者》在而今给我们带来了相对其他作品更开放、更具有拟真内涵的 FPS 体验。如果没有那么灰色的背景，没有在黑影中闪现的恶心怪物，《潜行者》还会赢得更多的支持率。

最高指挥官 Supreme Commander 25





图　　像：★★★★
音乐音效：★★★★
操　　控：★★★★
创　　意：★★★★★
游 戏 性：★★★★★

- 类型：ST
- 版本：英文版 1DVD
- 配置：AMD Athlon 64×2 3800+(AM2) 微星 K9V Neo-V(AM2)
- 出品：Gas Powered Games
- 发行：THQ

不同于其他流派的 RTS 精品，作品充分展现出 Chris Taylor 独特的战争理念，宏大的战争场面，丰富的作战单位，以及由此表现出来的立体式战术细节，构成了本作的最大特色。

THQ 最近发行了许多十分优质的即时战略作品，如 Relic 的《战锤》系列、《英雄连》，以及我们现在要说的《最高指挥官》。这些游戏的出现，无疑改变了市面上即时战略游戏 EA Games 和 Blizzard 双雄争霸的局面。

《最高指挥官》的制作人 Chris Taylor 在 10 年前，曾经靠《横扫千军》在那个漫天即时战略游戏的时代异军突起。"横扫千军"（Total Annihilation），Total 就是完全、全面的意思；Annihilation 是毁灭、歼灭的意思。翻译成"横扫千军"是非常贴切的，但是对于 Chris Taylor 来说，这个名字并不是他想要的。事实上 Chris 想在游戏中勾画的并不是一个海量部队对海量部队，场面浩大的即时战略，Total Annihilation 实际上是他对"战争"的理解。在他的脑海中，战争不是一个血腥的、残忍的国家暴力行为，他认为战争是一个将对手完全毁灭的艺术。97 年的"横扫千军"明显偏离了 Chris 的初衷。2007 年，Chris 带领着新的团队 Gas Powered Games 重新为了那个 10 年前并没有实现的梦想继续努力着。

10 年后的今天，《最高指挥官》没有让我们失望。面对着 C&C3 所带来的挑战，《最高指挥官》在竞争中丝毫不落下风。凭借着优秀的画面品质，优良的制作，完善的游戏多人模式，以及大量概念创新，《最高指挥官》不仅仅是一款出色的游戏，而且为未来的即时战略游戏设立了标杆。在图像方面，可以和 FPS 相比的贴图，D9 特效的完美运用，继承《横扫千军》的重金属式美工，以及支持双显示器操作，使《最高指挥官》完全超越同时代的任何游戏。真实的弹道计算，先进的物理特性配上独特的兵种设置，让《最高指挥官》在游戏性方面上更直观的体现了 Chris Taylor 的"3D 战争"思想。

游戏物理系统的创新是实现真实战争思想的关键，而其中又有两个物理特性是以往任何游戏都没有突破的。第一个是"单位空间性"。单位重叠的现象在以往的 RTS 里面非常普遍，而在《最高指挥官》里，没有任何一个单位可以重叠（最初版本中有 Bug 会使海军两艘船重叠，但是这个问题在补丁里解决了），两个车如果碰撞，甚至可能造成伤害。还有，每个部队都有其行动轨迹和方式，一辆小工程车要调头，绝对不会是原地 360 度转身然后倒着开，而是真实的先倒车、转向，然后再调头行驶。这样的小特性也许玩家会说是浪费系统资源，纯属噱头，但是配合上第二点物理特性"弹道计算"，这就不是噱头了。在《最高指挥官》中，单凭一个真实的弹道计算就可以从画面中体现出各种真实中战争会出现的情况。1 级的侦察机虽然只有 5 点 Hp，但是三级对空防御塔发射的导弹需要从地面飞到空中才能击中侦察机，在这段时间内，侦察机已经可以完全的侦察到你基地里的一切了。对于躲在围墙后面的炮塔有了围墙的掩护，会对直线火力的坦克构成相当大的威胁，但是，几辆廉价的 1 级自走炮，却可以用抛物线射击轻松干掉围墙后的炮台。以上两个物理特性夹在一起，融合到了一个游戏中，配上海陆空各方面不同等级的部队，将游戏中虚拟的战争上升到了一个目前来说最真实的程度。

当然，玩过《横扫千军》的玩家也许总觉的，游戏似乎还缺少了什么，玩了《最高指挥官》后，玩家还是有一样的感觉。为什么？Chris Taylor 说过，他现在面临着市场上的压力，不可能只是单纯的去做游戏，无论是《横扫千军》还是《最高指挥官》，都没有完成他本人的全部游戏概念。在现在这个游戏市场大环境下，他只能逐步的在自己的下一款游戏中，慢慢的补充。因此，我们拿到《最高指挥官》这样一款出色的游戏，也只是 Chris Taylor "3D 战争"游戏的一个 Beta 版。《最高指挥官》只是一个概念游戏，他完成了许多在《横扫千军》中未完成的东西。可是还有许许多多玩家们想不到的概念，只有在"最高指挥官 II"或者 Chris Taylor 的其它某个游戏中出现了。《最高指挥官》给我们带来的是惊喜，但更多的，是期待。

虽然《最高指挥官》有诸多优点，但是它也并非是一款完美的游戏。首先和 EA Games 的 C&C3 以及 Blizzard 的《魔兽争霸 III》相比，这款游戏过于核心了。在国内，能双屏完美运行《最高指挥官》的玩家估计是屈指可数。而且真正对于这种战斗节奏比较舒缓的即时战略游戏，习惯于其它即时战略游戏中 Rush 战术的玩家可能会比较排斥。此外，由于游戏对电脑的配置要求过高的问题也限制了玩家对这个游戏的多人对战的热情。因此，《最高指挥官》未必是人人都能玩，人人都喜欢玩的游戏；但是，如果有机会，这款游戏都是值得您一试的。**（文 / 傲世螃蟹）**

www.supremecommander.com

奥拉Ⅱ 圣戒
Aura 2: The Sacred Rings

15



- 类型：AD
- 版本：英文版 4CD
- 配置：Intel P4-1.5GHz/256MB DX8/64MB
- 出品：Streko-Graphics Inc.
- 发行：The Adventure Company

在架空背景之下的传统风格冒险解谜游戏，作品带有浓厚的奇幻主义色彩。



大都自娱自乐性质的冒险游戏，毕竟现在热衷于此类游戏的玩家实在是少之又少，尤其是在国内。本作采用的依然是3D静态背景，虽然看似精美，但大多较为灰暗，难合国人的口味。在谜题设计方面，总数量并不算多，应该说都是制作者精心挑选出来的。只可惜这些谜题嵌入游戏当中却是缺乏逻辑性的，这又使得一般玩家对游戏的兴趣锐减。本作似乎更适合那些热衷于"解题"的传统冒险狂热者们。



如果冒险游戏缺少了解谜因素，一定会让人觉得索然无味，但是谜题设定过于复杂，没有逻辑性可循，同样让人倒胃口。《圣戒》应该说还是一款比较不错的冒险游戏，富有挑战性，场景也充满想象力，让人耳目一新，特别是谜题设计五花八门，可以看出游戏开发者是花费了一番心思的。不过，游戏开发者的心思似乎花费的过了一些，谜题设计得太难了，并且没有提供给我们足够的线索来解决这些谜题。另外《圣戒》的故事情节也让人感觉不够完整，游戏中的物品设定也过于琐碎。



一款类似"神秘岛"的指点式冒险游戏续作，画面风格也极其相似，静态为主的场景显得尤为精致。前作的成功完全得益于文艺剧情和谜题设计，续作自然也不敢怠慢。不过整个游戏过程就是不断收集圣戒，不由得令人想到《指环王》。各种高难度的谜题也有过之而无不及，不过数量相对地减少了，或许是开发者意识到了前作。续作中出现了三种不同的世界，构成400多个独立的场景。与多年前的"神秘岛"相比，本作也没多少长进，除了40分钟的动画品质是"神秘岛"所望尘莫及的。

www.thesacredringsgame.com

忍者神龟
TMNT

19



- 类型：AC
- 版本：英文版 3CD
- 配置：Intel P4-1.8GHz/512MB DX9/128MB
- 出品：Ubi Soft
- 发行：Ubi Soft

同名电影的附属作品，游戏以丰富的动作表现和简便操作为主要特色。



一款纯粹的动作过关游戏。相比其他电影改编作品来说，《忍者神龟》的制作水平已经算得上"优质"了。"波斯王子"的各种经典动作如今全都在龟忍者身上实现，而且操作方式也明显得到了优化，随着流畅的追尾视角，你可以在各种复杂的环境中作出惊险的飞跃动作，这是游戏最大的成功之处。战斗方面似乎并不是重点，尽管游戏中也设计了一些BOSS战，但还是达不到日式动作过关游戏的水准。比较遗憾的是神龟协作行动表现的不足，虽然在空中可以方便地按键实现接力跳跃，但突然冒出来的战友，使游戏的真实感和视觉效果都打了折扣。



据说国外玩家对该系列的前几作已经感到厌倦，可能是嫌那种街机风格的纯动作模式太单调，于是Ubi将《波斯王子》的操作风格融入其中，让几只忍者龟也能飞檐走壁了。不过游戏性丰富了，操作难度也增加了，游戏开始的那一大段训练过程就够让人郁闷的，真怕日后演变成乌龟版劳拉。画面偏暗也增加了视觉难度，明暗度的设置也不能有显著改善，而且场景的渲染和材质也较差。游戏视角比以往要远，弥补了多边形数量少的弊病。除了常见的组合技、必杀技，还增加了全新特色的双龟"合技"，只是没有国产RPG的情侣设定……

石子

6

记得当初特别喜欢玩任天堂8位机上的《忍者神龟》，说起来它们也算是经典游戏了，那时的游戏感觉至今未忘。如今，随着电影《忍者神龟》的上映，Ubi推出了新版同名游戏，游戏风格类似于《波斯王子》，只不过忍者神龟的身手比起波斯王子来更为敏捷一些，游戏中的动作成分多于打斗成分，比如经常要飞檐走壁，考验玩家的操作技巧。不过，归根结底来说，《忍者神龟》只是一款随着电影的上市而开发的游戏，制作时间短，游戏质量一般，比如游戏画面就显得比较粗糙。

tmntgame.us.ubi.com

猎杀潜航Ⅳ 太平洋海狼
Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific

19





- 类型：SI
- 版本：英文版 1CD
- 配置：Intel P4-2.0GHz/512MB DX9/128MB
- 出品：Ubi Soft
- 发行：Ubi Soft

经典潜艇模拟游戏最新作，其主要特色表现在画面质量的提升和操作的简化。



对于不熟悉"猎杀潜航"系列游戏的人来说，游戏显得过于复杂，好象先前没有开过潜艇就无法进行游戏似的，游戏模拟度实在是太高了；但是对于熟悉"猎杀潜航"系列游戏的老玩家来说，每次游戏都能够玩得痛快淋漓，乐在其中。不过，《猎杀潜航Ⅳ》的表现就不尽人意了。尽管同前作相比游戏画面有所加强，但是游戏系统缺乏变化和创新，甚至部分系统还有所简化。这或许是游戏开发者有意而为之，为了吸引更多的新玩家加入到"海狼"队伍中来，但是"不进则退"的整体感觉却让老玩家颇有微词。看来Ubi开发制作下一代作品时要好好考虑一下了。



这次我们将扮演美国海军潜艇指挥官，对抗万恶的小日本舰队，一系列真实或假想的战斗还是很令人兴奋的。海面的渲染技术颇为高超，船舱和设备的3D模型使用了大量多边形，材质感觉很细腻。强化了对气候和昼夜光线的变化，但是3D引擎的优化水平不高，开启特效就会导致不同程度的迟滞。各种游戏模式基本与前作相同，只要是老玩家一定不会感觉陌生。操作上有所简化，让玩家更易上手。游戏系统缺乏创新，操作系统的简化也许能带来一些快餐式的快感，会吸引一些新手，却留不住老玩家的心。



总体来看，这是一款针对系列老玩家的续作。首先是教程任务的简化，你只能从中了解游戏的初级操作，至于一些高级的战术就只能到实战中去摸索了。此外，以往详细的潜艇资料在本作中也被简化了，使得游戏的收藏价值降到最低。由此明显可以看出，制作者假定他们的用户对象都是拥有多款前代作品，且作战经验丰富的老主顾。系统方面，本作进行了诸多简化，比如管理方面对船员的排班工作，已经由电脑全权代理了；战斗方面潜望镜的功能得到了"加强"，而取代了火炮测距。最后的改进工作就主要表现在画面特效和船体建模上了。

silenthunter4.uk.ubi.com

潜行者：切尔诺贝利的阴影
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

25



- 类型：AC
- 版本：英文版 1DVD
- 配置：AMD Athlon 64×2 3800+(AM2) 微星 K9V Neo-V(AM2)
- 出品：GSC
- 发行：THQ

独特的自由式、冒险型 FPS 游戏，以切尔诺贝利核电站废墟为场景，展开一场惊心动魄的冒险。



东东

《潜行者》可以说是一款久违了的游戏。从 2002 年发出消息和图片后，一拖再拖，直到今日才正式推出。5 年时间是漫长的，幸好《潜行者》并不是一款放在那里静止不动的游戏，GCS 在原有基础上进行开发的同时，更进行着改进和创新，因此它并没有落后于技术发展的脚步。比如，游戏的 X-Ray 引擎，它所创造出来的视觉效果依然令人惊叹。游戏性方面，《潜行者》也是一款经典之作。制作者在游戏中融入了大量 RPG 游戏元素，比如装备系统、交易系统、交流系统以及多重结局，给人留下了深刻的印象，游戏玩起来让人饶有兴趣。

月月

一款让玩家期待许久的 FPS 游戏，然而当我们真正拿到游戏后，我们会惊喜地发现，《潜行者》似乎更应该被定义为动作冒险。画面效果表现已经不用多讲了，这是自游戏开始放出资料以来，一直都在鼓吹的内容，最终我们对其表现效果和执行效率都是非常满意的。游戏系统的变革才是其成功的关键，我们在这里看到了冒险和角色扮演的影子。在一款 FPS 游戏中引入其他类型游戏元素，这并不是《潜行者》首创，本作的成功表现在有效地利用所有的系统设计，使玩家真正体验到了在困境中探索求生的主题。

游骑兵

一款曾经被吹得天花乱坠，让玩家无限景仰的 FPS 大作，历经数年跳票，最终来到玩家面前的却沦为鸡肋。X-Ray 引擎在当年也许不错，可到了如今已不再出类拔萃、众多的光源渲染都不是即时演算的，画面看着不错却不够真实，好在不需要多高的硬件配置就能跑得很流畅。音效很丰富，并且很少有配乐，各种声响往往让人不寒而栗，很出色地营造出恐怖的氛围。游戏融入了大量 RPG 游戏元素，武器装备有独特的属性，并且可以进行改装、交易，比一般的 FPS 多了一些游戏性。值得一提的是剧情充满悬念，多结局的设计思路也不落俗套。

www.stalker-game.com

欧洲冠军联赛 2006-2007
UEFA Champions League 2006-2007

20



- 类型：SP
- 版本：英文版 1DVD
- 配置：Intel P4-1.8GHz/512MB DX9/128MB
- 出品：EA Sports
- 发行：Electronic Arts

以"欧洲冠军联赛"为主题的 FIFA 特别版游戏。

月月

本作充其量只能算是《FIFA2007》的资料篇，从这一代作品，我们可以明显发现 EA 游戏开发销售策略的改变。开发者乐于选择一些赛事主题，然后运用现成的游戏系统来做文章。这样明显可以借助赛事本身的影响力来拉动游戏的销量，同时相对低廉的制作成本也是盈利的重要前提。在游戏系统方面，作为一款榨取"FIFA2007"剩余价值的作品，其调整是非常有限的，不是深谙此道的玩家，应该很难察觉到这些"细腻"的变化。所以如果要说游戏本身的价值，也就是那些官方的赛事资料，对铁杆球迷来说，还是具有非常大的吸引力的。



游骑兵

自从 FIFA 2001 饱受诟病之后，一直到 FIFA2006，一系列的游戏似乎都无法翻过身来，幸好 FIFA 2007 的推出总算让人耳目一新。《欧冠联赛 2006-2007》可以看作是 FIFA2007 的姊妹篇，两款游戏除了比赛的内容不一样，其他方面几乎同出一辙。除非你精通 FIFA 系列，并且将《欧冠联赛 2006-2007》彻底地玩上一遍，否则些许的变化还真是很难发现。比如，射门的设定有所变化，《欧冠联赛 2006-2007》更加强调球员擅长脚以及带球速度因素对射门结果的影响，如果带球速度过快，又赶上不擅长的脚射门，就等于将皮球温柔的送到守门员怀里。

大狗

这是 EA 体育老寿星 FIFA 系列之外的一个不完整的足球游戏系列，每次都是到了最终淘汰赛的阶段就会适时地推出该系列的最新版。本作与《FIFA 2007》分别由不同的工作室开发，风格上有显著差异。画面方面半斤八两，本作的人物造型不够细致，但在同等配置下流畅性比《FIFA 2007》强得多。独特的虚拟卡片系统可以用来发展自己的球队，除了通常的"我的联赛"模式之外，首次新增了"三冠王"模式，让玩家可以使用自己心爱的球队在虚拟世界获取最高荣誉。

www.uefachampionsleague0607.ea.com

上古卷轴Ⅳ战栗孤岛
The Elder Scrolls IV: Oblivion-The Shivering Isles

24



- 类型：RP
- 版本：英文版 1DVD
- 配置：Intel P4-2.0GHz/512MB DX9/128MB
- 出品：Bethesda Softworks
- 发行：2K Games

"上古卷轴Ⅳ"首款正式资料篇，将一个疯狂的世界呈现给玩家。

东东

与《九骑士》相比，《战栗孤岛》应该是《上古卷轴Ⅳ》第一款正式的资料片，至于前者则更像是一个 MOD。同《上古卷轴Ⅳ》一样，《战栗孤岛》的游戏品质是无可挑剔的，尽管没有什么实质的创新和改进，但是对于《上古卷轴Ⅳ》这样的神作来说，资料片保持同样的水准也足以让人感到满意了。更何况《战栗孤岛》的主线任务是颇具挑战性的，并且故事情节极为精彩。如果你先前玩过并且喜欢玩《上古卷轴Ⅳ》，那么《战栗孤岛》将带你回到"梦开始的地方"。

游骑兵

前一个资料片《九骑士》市场反响不佳，于是这款资料片就担负了双倍的压力，在《九骑士》的基础上增添了全新而独特的内容。本作的故事发生在一个全新的世界中，玩家会见识到新的动植物环境和 NPC。如同众多好莱坞大片一样，在这样一个史诗般壮阔的 RPG 游戏中，欧美人独有的幽默感被发挥得淋漓尽致，而且与游戏内容融合得天衣无缝，丝毫没有突兀和牵强的感觉。除了打打杀杀，玩家将拥有决定其他人命运的自由度，既可以选择杀死别人，也可以使用幻觉让他们发疯，无疑大大增强了游戏乐趣。

月月

首款来自官方的正式资料篇。正如系列一贯的传统，即便只是一部资料篇，制作者还是会表现出精雕细刻的创作精神。资料篇在系统方面几乎没有任何的调整，Bethesda 更专注于将一个全新的世界，全新的冒险故事呈现给热爱"上古Ⅳ"的玩家。整个故事包含完整的主线和支线情节，新世界的风土人情也是完全不同的有趣体验。玩家要完成这个主题近乎疯狂的旅行，至少需要 30 小时，由此便足以证明资料篇的内容是何等丰富。

www.elderscrolls.com

未来小子
Meet The Robinsons

11





- 类型：AC
- 版本：英文版 1DVD
- 配置：Intel P4-1.5GHz/256MB DX9/128MB
- 出品：Avalanche Software
- 发行：Disney Interactive Studios

同名影片的纯商业附属品，游戏采用了简单的动作风格表现形式。

石子

如今，电影游戏越来越多，一种是根据电影改编而来，游戏内容与电影内容几乎一模一样，另一种是借着电影的名头，重新创建了一个新的世界，演绎新的故事。《未来小子》属于前者，可以说是完全照搬电影，故事、角色、过场动画，甚至配音演员都是原班人马。尽管游戏性欠缺创新，3D 场景加上传统冒险设定太过老套，但是并不乏娱乐因素。毕竟，为了能够与电影同步，游戏开发者可能无暇进行深层次开发以及精心的打磨。整体看来，游戏让人略感粗糙，但是要将游戏定位于互动电影的话，《未来小子》确实是一款"优秀的游戏"。



东东

这款根据迪斯尼最新动画片改编的游戏包含了寻母、励志、时空穿越、梦想成真等所有商业元素，其中罗宾逊的世界不禁令 70 后想到《宝葫芦的故事》，谁不曾憧憬过呢。影片画面走可爱路线，建筑物也都是圆滚滚的，但是到了游戏里就差多了，3D 效果不够流畅，光线运用比较凌乱。由于是采用的动作冒险类型，因此整个游戏过程可以制造了大量的打斗场面，与影片的意境大相径庭，不适合低龄玩家。第三人称的操控方式带来的弊病极大地影响了游戏性，3D 视角的切换容易引起贴图和阴影错误。

月月

3D CG 动画片如今大为流行，继《忍者神龟》之后，又一部迪斯尼拍摄的影片《未来小子》上映了，不过从票房来看，该片的收入相对以往的迪斯尼动画片却不容乐观。对应这样的题材影片，相关的游戏自然也会在同期发售，这似乎也成了如今的销售惯例，只可惜这一款游戏的质量也是如惯例般乏味。粗糙的场景，迟钝的动作，还有错误的光影效果表现，很难让玩家对这样一款纯粹的动作游戏提起兴趣。也许正是由于众多低劣的电影改编游戏出现，才会有影评家把烂电影比作游戏的论调。

disney.go.com

创世降临：宇宙十字军
Genesis Rising: The Universal Crusade

17





- 类型：ST
- 版本：英文版 3CD
- 配置：Intel P4-2.0GHz/512MB DX9/128MB
- 出品：Metamorf Studios
- 发行：Dreamcatcher

太空题材 RTS 作品，采用了一种新颖的生化基因主题背景。

月月

太空题材 RTS 在"家园"的成功之后，似乎并没有被发扬光大。《创世降临》的出现便是希望可以借机用"标新立异"的题材来赢得玩家的认同。游戏背景在拿"基因工程"大做文章，所有的舰船和装备都是由基因技术的进步来提升等级的。这种设计乍看起来似乎很有新意，可细细发掘的话，其实与过去常见的科技研究升级系统并没有什么不同，武器种类也未见丰富。唯一不同的是，依照以往对太空游戏的经验看，舰艇的造型颇有种"邪恶"的感觉，让人感觉不大舒服。当然，所有这些内容都是开发者希望借以反传统的设计思想的集中体现。



东东

如今，太空战斗类游戏并不多，每一款太空战斗游戏推出，都会受到广大玩家的关注，即便不喜好此类游戏的玩家，相信也都知道《家园》的大名。与《家园》一样，《创世降临》也是一款太空战斗游戏，但是它的表现却相差《家园》甚多。实际上，游戏开发者是开动了一番脑筋的，从游戏中能够看出，很多创作思想是颇具创新性的，只不过没有完好地实施起来，比如操作界面和战役设定等，看起来就好象游戏开发者掉到自己的陷阱里，亦或许是游戏开发者心有余而力不足吧。

石子

一直以来，感觉这类 4X 类型的空间战略游戏和 FPS 游戏一样，无需搞明白剧情。玩家的身份通常都是领导者的身份，本作中更是担当人类远征舰队的指挥官和一名基因设计师，多个分支情节组成了各种不同的任务种类。游戏中最特殊的就是所有战舰都是使用遗传基因工程建造的，可以捕获宇宙生命体变现来购买其他战舰，还能通过购买新的基因来升级战舰，以此增强防御、学习特殊技能、装备新武器。画面方面如同其他同类产品，除了作战时比较火爆，其他的就乏善可陈了。

www.genesisrisinggame.com

VR 网球 III
Virtua Tennis 3

24



- 类型：SP
- 版本：英文版 1DVD
- 配置：Intel P3-1GHz/512MB DX9.0/64MB
- 出品：Sumo Digital
- 发行：SEGA

SEGA 游戏机平台的经典网球系列移植作品，丰富游戏模式，简单操控，AI 表现是系列一贯优势。



游骑兵

本来，"VR 网球"系列是电视游戏中的成名之作，只是少有机会移植到 PC 上，所以 PC 体育游戏迷的关注度并不高。如今，SEGA 成功转型，同时推出了多平台版的《VR 网球 III》，总算是让 PC 玩家第一时间感受到了游戏的魅力。同前作相比，《VR 网球 III》不但保留了上手简单、系统丰富、打击爽快等特点，并且在画面质量上也有所改善。特别是游戏对显卡的要求非常低，即便是在古董级的显卡上，将全部特效打开，也可以流畅运行。另外，《VR 网球 III》还继承了该系列游戏模式多样化的特点，运动为主，养成对战为辅，玩起来让人感到兴趣昂然。



大狗

网球类游戏在体育游戏中属于最易上手的，没有足球和篮球的复杂键位，也不需要高深的组合键和微操作。游戏中加入了养成成分，类似流行的生涯模式，玩家可以把自己创建的角色培养成为世界顶级高手。如果没有耐心循序渐进，也可以进入对战模式使用全球的知名球星直接对战。画面比不上不久前的《上旋高手 II》，但对硬件要求低，十分流畅。可惜键盘的设置有欠考虑，导致操作性降低。电脑 AI 有大幅提高，以前那样利用大范围拉斜线来调戏电脑对手的方法再也难以奏效了。



月月

SEGA 的网球系列一向都是游戏机平台上的经典，如今终于移植到了电脑平台上。VR 网球一贯以丰富的游戏形式著称，除了传统的对战和巡回赛模式外，生涯模式中的各种小游戏才是作品吸引人的独特之处。小游戏不但包含另类的娱乐性，而且有机的将角色培养与之紧密相连，玩家在不断挑战游戏目标的同时，又达到了提升角色各项属性的目的。再就比赛本身来说，《VR 网球 III》延续了系列一贯简单的操作方式，同时对网球运动的表现理念上也进行了较大的调整，单纯对击球线路的控制已经不能决定比赛，对跑位的理解才是你赢得比赛的关键。

www.virtuatennis.net



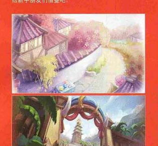


秘技集锦

文/啊呜

春秋Q传》公测个把月了，想必大家的经验心得也有一箩筐了吧，小妹不才，玩春秋虽有一段时间了，但级别却不高，主要是我最近忙着呢，顾不上升级啦。别看春秋世界人啊房子啊都那么小，但这里却是个轻松休闲的好场所，有很多很多事情可以做，比如为生活技能采集啊制造啊，或是为了养元神到处收魂找垃圾装备拆啊拆啊，还有每天10趟吕不韦任务，再去酒店打几趟工……至于升级么，哼哼，谁都知道新手时期是最幸福的，所以升级以后再说吧，先打基础么。

最近发现春秋的新手玩家变少了，大家都很着急升级做任务什么的，感觉我这些游戏小技巧就快没用武之地了，所以为了能发挥点余热，今天我就把我在《春秋Q传》里的一些小心得小技巧整理出来，给新手朋友们借鉴吧。





技巧一：要升级挂小号

为什么大号升级，还要再开个小号呢？原因很简单，小号打腰牌容易啊！关于腰牌的好处，相信很多人都注意到了，但是多数玩家到30级之后，打到的腰牌数量就明显减少，40级之后再交腰牌就没用了。所以，最容易升级的黄金时间其实就是15～40级。只要做好前期工作，两三天内升40级那是很容易的事。怎么升呢，就是每天交满200个腰牌。

从15级加入家族之后，玩家就可以通过捐腰牌来提升家族声望，同时获得相当可观的经验和少量金钱。

当然，交腰牌也是有技巧的。不能200个一起交，那样会损失很多经验，务必要分开交。因为级别不同，每个腰牌所获得的经验奖励也不一样，逐级提升，每级会多100左右经验。这就意味着，如果你15级时一口气交上200个牌子，那给的经验就是最低的，你将会损失10万左右的经验，而这些经验完全可以保证你升到26级。

所以，尽管麻烦也要分开交，最好计算好升级所需数量再交。这里有个表，大家一看就明白了。

等级	升级经验	腰牌经验	升级所需数量
15	5359	899	6
16	6776	980	7
17	8567	1068	9
18	10832	1164	10
19	13696	1268	11
20	17306	1370	13
21	21978	1472	15
22	28049	1574	18
23	35974	1675	22
24	46366	1774	27
总和	194903	13244	138

接下来的问题是，交牌子真的是最快升级方法么？也许不是，但它绝对对升级有锦上添花的作用。如果你挂小号的效率够高，花二三小时收集满200个腰牌没问题，那就相当于白得了4～5级的经验，大概三四天就可以到40了。不过有一点要注意，40级以后捐腰牌就没有经验了哦。所以，我一直是39……

有人问小号打腰牌最佳地点是哪里？推荐临淄，公子小白上面的桥尽头，打9级老莱梆子，人物级别最好不要超过12级，这样的物品掉落率是最高的，出腰牌也是最多的。要是还有人想近一步知道我是怎么挂机的？嘿嘿，大家不妨下载个金山游侠一键必杀研究研究，用金山自己的软件大概不违法吧。多的就不说了，相信大家都很聪明哦！

技巧二：要想富集元神

这个技巧的原理，其实与前面那条类似。收集元神，当然也是越小时候开始越好。大家一开始打的元神可千万不要扔哦，因为20级之后就可以到成周找酒楼老板做酒店打工任务赚钱了。酒店打工一共是8环，做完可以获得40000～57000的金钱奖励。为什么这钱还有高有低的？其实我也没闹明白，酒店打工前三环给的钱都偏少，之后就都是57000了。这里给大家算个帐，就知道该怎么通过这个任务赚钱了。首先，酒店打工的任务是要玩家为每个门派送元神，一共8个门派8种元神，所以是8环。而每次从成周传送到门派，无论你是用传送卷还是走传送点，都要花点钱，走传送点比



较划算大概来去一趟是 300 金，8 趟就是 2400 金，这是最基本的消耗。如果 8 种元神你都有收集，那就稳赚四五万，而如果你收的不全，就要去别的玩家那里收购，价格大概是 4000 金以内，全部 8 种收齐需要 32000，然后酒楼老板奖励你 57000，最后净赚 23000 左右。跑一圈打工任务大概是半小时，如果你有足够多的元神，一天跑 10 圈任务，就能赚 50 万。

所以这里也涉及到一个收集元神的问题了，没别的，还是和上面一样挂小号吧！呵呵～

技巧三：勤采集开小号

这里和前面的要点就有些不同了。《春秋 Q 传》里的生活技能很丰富，但是练起来也相当难，特别是制作方面，需要许多种不同的材料，而要收集到这些材料就必须使用采集篓去外面挖矿、采药等等，每个采集篓可以使用 100 次。20 级学习了初级生活技能的玩家，每天可以在生活技能师那里免费领取一个采集篓，而 30 级以后就不发了，要花钱买，一个大概 1 万多。这样一来，制作成本加采集成本就无形中上升了一截，因为目前最实用的传送、鉴定、药水、钥匙等物品的制作，其消耗也是很大的，所以大多数玩家都把这些东西的价格标的很高。

而经笔者分析，除了剥离需要二级采集技能外，目前的制作材料，都只要初级采集技能就可以得到了。也就是说，要想节省制作成本，要么你豁出去不升 30 级，要么就开个 20 级的小号，获得免费的采集篓。当然，这样做没有任何消耗，只是时间积累的问题，每天领一个，做出来的东西就足够大号花消或是去出售赚钱了。若是更贪更疯狂一点的，大可以多开 N 个小号，每天换人领它 N 个篓子……

技巧四：幸运装的作用

大家选装备可能大都往攻击或防御方面考虑多一些，不过我对幸运装却情有独衷，基本上看到 +2、+3 幸运的装备都会舍不得扔，因为幸运这个隐藏属性，将会在一些凭运气或随机度比较高的事情上，起着关键的作用。

首先是挖宝开箱子出好东西的几率会有所提高。以前我挖半天宝，多的时候能开到 6、7 件外装碎片，我想这和幸运是有些关系的，当然以前碎片一个也就 30 万，挖宝的消耗却很大，光符就要扔出去 10 万左右，此外还有钥匙、炸药以及药水钱，最多是收支平衡。而现在箱子不好开了，许多玩家都感觉很难开到外装碎片，所以价格一下上来了，幸运的作用也就随之提高了，我就一个早上开了两个碎片，拿市场一喊每件都



飚到 70 万的价格，赚翻了。

其次是打怪掉宝。可能这一点大家都有耳闻，穿幸运装可以提高掉落好属性物品的几率，比如掉绿色或紫色的东西，这些都是宝贝。但幸运不能影响物品掉落率，也就是说，在游戏整体掉落率全面下调的今天，以前你穿幸运装打出绿字装备的几率，和现在穿幸运装打出紫色装备的几率是相仿的，掉的少，不等于物品属性就差，这是两个概念。

幸运的第三个作用就是鉴定。经过我的研究发现，穿着幸运装备鉴定东西，往往出好属性或多个属性的几率要大一些，有时候甚至会出现多达 5 个属性的装备。当然，并不是每个都能鉴定出好东西，垃圾也不少，能出一只鞋子 +15% 速度 +15 防御 +2 幸运的，我就笑翻了。

最后说说幸运对镶嵌的影响。据说镶嵌的失败率也很高，但我基本上 5 次就有一次成功，有时连续 3 次成功，可惜每次只 +1 点，3 次也才 3 点，印又贵，就不想研究这个了。有钱人不妨试试看，也许幸运真的会降临到你头上哦。

技巧五：如何获得宝石

现在游戏开放了物品升级和属性升级系统，都是用宝石来点，而这两种宝石的市面价格多在 5000-1 万，以前还要更贵，幸好节日活动开放师门任务送了不少宝石，价格被砸下来了。

其实宝石的获得并不困难。强化宝石除了做老吕任务可以随机获得，同时做完 10 次就奖励 1 块外，使用郑茂的祝福也能随机获得，一般在祝福结束后会得到 1 块。

而品质宝石的拿法就更简单了，只要大家多留心存些垃圾带孔的蓝色装备就行了。大家都知道，宝石商人会根据所交换的装备镶嵌数量的多少来发放品质宝石，而往往镶嵌的成功率第一次 80%，之后可能就只有 50%，所以，拿镶嵌多个印、甲、纹的好装备去换品质宝石，就太吃亏了。但是垃圾装备镶嵌上垃圾印、甲、纹，就不那么心疼了，而且只要在垃圾装备上砸嵌一个属性就好，多了浪费，这样拿到宝石商人那里，每件装备都可以获得一个品质宝石。运用这种方法，每天拿 50 个品质宝石真的是一点问题都没有，这样的话，是不是感觉紫装离你越来越近了呢？呵呵～

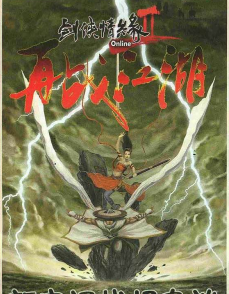
技巧六：巧砸装备

这个技巧是偶然间发现的。现在《春秋 Q 传》里强化装备之风盛行，大家都在研究规律什么的，也许幸运和概率的事情是存在的，但是类似失败 N 次成功一次这样的消耗宝石和装备的方式，未免太费钱了。那究竟怎么做才能把想要提升的装备砸到完美，又节约资源呢。

有次我按网上的方法，轮流点一根 +1 的绿杖和一只 +7 的绿鞋，我的目的是要把杖弄完美，鞋则是牺牲品，结果砸的过程中，绿杖 +1 成功两次失败一次，然后换去砸鞋，鞋成功了，这样反复几次，很快鞋就完美了。这时候再用强化宝石去砸鞋，系统会提示你，它已经完美了，不用再砸，然后这颗宝石就省下来了，再按着网上所说的概率去砸杖，按几下鞋再按下杖，结果效果非常明显，成功的概率很高，这就等于我已经把失败的概率砸到完美的鞋子上了，而且又不损失宝石，不过偶尔也会失败，最后我用了 40 个左右的强化宝石，得到两件完美的绿装。这可比网上说的数目要省了许多。

以上这些就是我的经验谈了，或许在春秋中的每个玩家也都有不外传的秘技呢，为了让这个世界的朋友更多更更多起来，也希望大家能够把自己的心得经验拿出来分享哦。什么，不想说？那至少偷偷的告诉小妹吧！哈哈～■





新宋辽战场杂谈

是什么原因吸引大家一直这么喜欢《剑侠情缘网络版Ⅱ》呢，历史背景、民族情感、帮派纷争、演绎英雄等等理由，说也说不完。如今免费区开放了，新的系统、新的玩法、新家园、新战场，更多新内容一下又挑起了玩家的热情。宋辽战场开放一年多了，收费区玩家每次都为了能挤进去而争先恐后。现在免费一开，不知道又有多少人为此挤破头呢。究竟是什么诱惑着大家呢，怎么把握新战场的领先技巧呢，通过笔者收集整理的资料相信很快就会揭开答案。

金戈铁马再战江湖

首先来了解一下战场的相关变化吧。

战场，夺的是地位、权力和荣誉！三军夺帅！不是简单的比武，而是千万将士的战功、荣誉和实力！兵分三路夺资源，雁门关上决胜负。全新的战场推出后，对职业的分配，对各方的指挥和统一作战能力都有全新的要求。为了选拔军中的优秀人才为朝廷效力，宋辽皇帝分别昭告天下，宋辽各方元帅、将军、先锋、都统、教尉等职位虚位以待！获得相应职位，将有资格穿上代表其身份和地位的戎装！

当你披上元帅套装，在战场上号令千军万马，是何等的威风！当你的名字传遍三军，传遍江湖，战场上人人以你为尊，是何等的荣耀！如果你是英雄，就来战场上展现你的实力吧！如果你是天才领袖，就来争夺帅印，在战场上指点江山吧！所谓养兵千日，用兵一时，台下的功夫也不可小视哦！为了在战场上保持绝对优势，有些功夫还是要下的，有些辅助道具也是不能少的。御街最新加盟的"军机房"出售的几样战场用品。如军功章等等将对你获得的战场经验给与2~5倍的奖励哦。

新战场新模式

新的宋辽战场摒弃了传统游戏"一战决胜负"的模式，借鉴古代战场分兵作战的特点，充分发挥每个角色的职业特点，通过三个副战场(草谷场战场、村落战战场、炮台战战场)和一个主战场(雁门关战场)的庞大组成，生动再现古代战场三军交战、军炮齐鸣、铁骑奔驰的壮观场面。

此外，为了防止部分玩家经常变换作战方法，使战争局势出现"一边倒"情况，新战场将增加"宋军功"和"辽军功"，频繁的更换宋与辽战场只会使军功此消彼长。军功的多少将直接影响角色在战场中的职位称号以及所能换取的高级装备。

三大副战场，主要进行的是资源抢夺战，寻找粮源、寻求外援、抢夺炮台。凡40级或以上加入门派的角色均可报名参战，宋辽两方可根据角色职业的特点，安排三路人马分别争夺资源，三大副战场的胜负将直接影响主战场的结果。

经过村落、草谷、炮台三次交锋之后，宋辽双方都已经初步获得了各自的资源，接下来就是决一死战的雁门关战役。凡60级以上加入门派勇士均可报名参加。主战场中，对士民和炮台的控制将影响主战场的局势。宋辽双方的作战目的在于逐一杀死对方的低级将领NPC(校尉、都统)，迫使对方更高级别的将领NPC(先锋、将军)现身，直到对方最后的元帅NPC现身，哪一方先杀死对方的元帅NPC则能取得这次战场的最终胜利。

交换军功获得军衔

需要注意的是，玩家获得的军功每周可以评选一次军衔，但必须提前申请，所对应的NPC是汴京赵延年(宋方)和汴京萧远楼(辽方)。评定方法是，根据每周六晚上9:00前所有提出申请的玩家的军功值进行排名，给予相应的军衔。

若玩家军功值大于等于80000则会有所衰减，当获得特定军衔的玩家在战场外被其他玩家杀死时，系统要扣除其部分军功值作为惩罚(杀手堂、擂台等无死亡惩罚区不扣除)。职位越大扣除军功越多。

使用军衔可以兑换奖励套装。

元帅装备(帽子、衣服、下装，两个首饰及外装)兑换条件是，内装必须是"宋军(辽方)元帅"，每件装备需要使用100000点战场积分及





们，想赢又不会斗狠只能用最简单的办法，拼命挤。第一种混子是装备烂操作差，不打还好，打了就是送战功的，于是经常趴地上不起来（等战场结束了直接领奖励）。另一种则是想混更多的战功，原本有技术有实力但就是习惯见风使舵，战场前期有利，我就认真打；要是不利，我就趴着……这也是为什么有时宋辽双方战功会差一半还不止。本来战功只差一小截，但就是不肯拼，愣是要趴下放弃抵抗，最后就差一大段。

对于以上种种现象，只能说大家都不要太功利了，战场本身是给大家磨练 PK 技术的，输赢不是重点。如果你只顾着混，就算一直赢战功一直涨，出去野战也照样不会占多少便宜，丢人不说，一旦被指摘是混大的，想翻身都困难了。再说挤，根本就不是什么稳赢不败的良策，人家那边战场都开打了你还挤不进去，赶紧换阵营，结果赶不上去前线做准备，优势都没了，那不就是败中加败吗？总的来说，还是不要一味挤战场，加哪边都是相同的起点，只要到前线做好准备，提前预热，认真打好每一场仗，打得伟大，成败都很光荣！

其他物品与相关 NPC 进行兑换，外转则可在御街直接购买获得。

将军装备（帽子、衣服、下装，两个首饰及外装）兑换条件是，军衔达到“宋军（辽方）将军”，每件装备需要消耗 60000 点战场积分及其他物品，外装同样在御街直接购买。

先锋装备只有两个首饰，军衔必须达到或高于“宋军（辽方）先锋”，每件装备需消耗 30000 点战场积分以及其他物品。

都统装备（帽子、衣服、下装）的兑换条件与前大致相同，每件装备需消耗 15000 点战场积分以及其他物品。

同时宋、辽装备不可换穿，相对应的军衔只能装备相对应或者对应军衔以下的装备，外装也是如此。

战场奖励区战场药获取

1、常规奖励

1）粮草战场：战场结束后，系统自动给胜方每人 200000 经验，负方每人 100000 经验。

2）村落战场：玩家进入村落战场后，玩家自动获得战场专用黑玉断续膏，战场专用生生造化散，战场专用万物归元丹各 20 个；战场结束后，系统自动给胜方每人发放 200000 经验，负方每人 100000 经验。

3）炮台战场：玩家进入报名炮台战场后，玩家与军需官对话即可获得战场专用黑玉断续膏，战场专用生生造化散，战场专用万物归元丹各 20 个；战场结束后，系统自动给胜方每人发放 200000 经验，负方每人 100000 经验。

4）雁门关主战场：战场结束后，系统自动给胜方每人发放 500000 经验，负方每人 250000 经验。

［注：战场专用药品每个玩家只能领取一次，不可重复领取。只要玩家离开战场战场专用药随即消失。］

2、战场专用药的发放：

在粮草战场中获胜的一方，在进入本方后营时，可在军需官处直接领取战场专用黑玉断续膏，战场专用生生造化散及战场专用万物归元丹各 30 个。同时，该方可以在本方后营与军需官对话，用自己的战场积分来换取相关的战场专用药品，而失败的一方则没有这种服务。

走出战场拥挤的误区

在老区战场往往相当拥挤，而新区开放后，相信大家谁也不想再经历类似的情形了，可是为什么会拥挤呢，我们首先要明白其中原因才能走出误区。

其实老区很多人参加战场，都想加入赢的一方，于是往往哪人多就往哪挤，可是就算你再怎么挤，战场双方也只能相差 5 人，这 5 人于胜负未必会起什么决定性的作用。

还有一个现象就是看哪方门口站的人装备牛、PK 技术好（简称高手多），就挤哪方，结果往往弄巧成拙。有许多次战场的赢家都是刚开始不挤的一方，为什么呢？原因就是大家这么一挤，原本正常排队的高手可能没进去，结果被混子先挤进去了。而那些被挤出来的高手当然不能错过好好打一场圣战的机会，转头又去了另一方，结果可想而知，另一方胜利了。

还有一些高手，几人或十来人甚至几十人相约进了某一方，也会引起挤战场现像。有些人就会觉得高手全在那了，我们不跟过去就输定了。可是跟进的，不一定是高手，也不一定想认真打。可谓高手的悲哀啊！带动了一批人去挤战场，就算打胜了，也是仗着人多势众，一点技术含量都没有。

当然对于挤战场最“功不可没”的还是混子

初级战场技术分析

眼下的初级战场，大多是道士加佛 MM 的天下，要说个人技术多过硬也未必，最关键的是要搭配个优秀的佛，没有佛的各种状态加治疗就等于去了一半的胆量。不过咱们这里还是要说说打战场的注意事项，就算是新手玩家也不至于吃亏。

首先不能一味的死冲，如果双方在前线相持不下的话，冲的越快肯定死的越快，这时候应该迂回，别往中间去，枪打出头鸟，你别做那第一只。要记住，只有保证自己不是死的最快的那个，才能确保杀敌的数量和战斗力。在向前推进中走后面也不错，边走边观察，现在好多人都喜欢贴边，特别是边上很多道士，远远的放近战上去一通混杀，估计会有很大收获。

其次是要眼明手快，要能根据小地图的红点准确判断敌人的位置，尽量做到不拖屏就大招隔屏杀人。拖屏的话可以看见屏幕外的敌人，打的是准了，可这时候看不到自己，不容易躲避对方攻击，而且也耽误时间。这一条需要多练习，练好了受益无穷。

第三是要学会躲避敌人技能。不要在同一个地方站着发两个技能以上，打一枪换一个地方。道士的大招并不难躲，看对方技能过来了就赶紧往边上闪两步，别为了多发个技能丢了小命。这点在狭窄的路上体现的特别明显。

第四是细节方面的操作，跟对方距离近了就别再发大招了，先看准了杀血少的职业，有琴的话先杀琴，有负状态的就先上状态，任何情况下都不要放过一个琴，一个好的琴完全能左右战局。

最后一点是，影响战场的客观因素太多，你自己做的再好但如果双方实力悬殊太大的话，也是无济于事。战场不是一个人的战场，也不像有些玩家说的那样纯粹是道士的天下，再强悍的道士没了佛 MM 的状态，没有队友的掩护又能发挥多大的作用。团结一心才是真正的王道。

面对免费的大片，更新更精彩的战场，快快作好准备吧！■



新生和延续铸成的神话

——《大话西游 3》

文/冰糖

纷扰扰几度春秋，网易公司自主研发的"大话西游"系列游戏从大话 1 走到大话 2，而今《大话西游 3》犹如一个新生婴儿一般呱呱坠地。是一个游戏的新生，也是"大话西游"系列游戏的延续。

回首从前大话西游辉煌的岁月，犹如记得它曾创下的奇迹——同时在线人数超过 60 万。再看现在，大话 2 拥有九千多万的注册用户。这一切不仅是一个游戏时代的传奇，更是国内网游历史上的不败神话！《大话西游 3》就是筑就在这样的一个基础之上，自然大话 3 一出就引起了非常大的关注。

最让玩家关心的问题有两个，一就是大话 3 和以前的大话 2 有什么区别？二是关于大话 2 的转档。

俗话说闻名不如见面，问题暂且搁置，我们一起走进《大话西游 3》的奇妙世界看看吧！

《大话西游 3》内测火热进行中

大唐梦，西游情，一朝内测行。

炎炎夏日，我们迎来了《大话西游 3》的火爆内测。《大话西游 3》是网易全新推出的一个 2D 回合制网络游戏，她保留了前作《大话西游 II》丰富多彩的玩法系统和中国气息浓厚的古风特色，并且对游戏进行了全面的重新的设计。全新的 2d 顶级画面，全新的人物造型，全新的以西游取经为路线的剧情，全新的各种玩法，无一不吸引玩家跃跃欲试。全新的体味，多彩的人生，尽在《大话西游 3》火爆内测中！

《大话西游 3》主角背景故事小说即将出版

背后的故事，西游路上的风情。

网易全新 2D 回合制网游《大话西游 3》自推出以来，就一直受到了广大玩家们的热烈追捧。而大话 3 中的每一个主角都有自己所背负的故事：有的婉转凄美，有的热血豪迈。玩家选择一个主角造型，就可以领略一次他(她)身后的故事。现在，玩家终于有机会把这些唯美感人的故事收藏起来，大话 3 主角背景故事小说即将出版，动人的字符将在玩家的手中跳跃！寄托着大话主角们的华彩人生的背景故事小说，敬请期待！

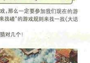


新生：全新的大话西游

如果你玩过"大家来找碴"这个游戏，那么一定要参加我们现在的游戏哟！因为我们现在就要用类似"大家来找碴"的游戏规则来找一找《大话西游 II》的新生点。

1，2，3…… 答案如下，你看看自己猜对几个！

全新的场景





古香古色的画面让大家疑似时空倒流回到了古代。这些美轮美奂的场景都是以唐代为背景，经过制作人员多次严格的查证资料、实地采风、严谨制图并多次修改而得来的。

随着技术的进步，画面质量和之前的"大话"系列游戏比起来当然是精美了许多。值得一提的是虽然《大话西游 3》还是采用了 2D 画面，但是新技术的运用已经让画面在各种表现力上大大加强了。比如，动作捕捉技术的运用就让人物的各种动作效果更加真实化，不信的话你在游戏里做做各种动作看看咯，出去打怪、或者摆摆各种造型也是乐趣横生。

除了画面质量大有提高之外，在场景上也有新地图了。按原著中玄奘的真实取经路线来构架的世界地图让你一路重游，当一次孙悟空又有何妨呢？何况，这里没有紧箍咒。



全新的人物

种族还是分为人、妖、仙三个。每个种族 3 男 3 女，一共十八个角色造型。温柔的小仙女，妖艳的美妖精，甚至还有野蛮女友灵界版，自己挑喜欢

的造型吧。反正都这么精美，大不了多练两个号！还有男生的造型，帅帅的、有个性的、猛男型的，你想要什么就有什么。

最让人 faint 的一个造型是——出家人。阿弥陀佛，善哉，善哉。男女主角都有出家的造型，不禁让人想到经典的一句台词：我猜中了开头却猜不到结尾……看破大话游戏红尘的人这次也可以在《大话西游 3》中寻到一个最佳造型了。

除了人物的改动之外，NPC 也有新生。他们都有着自己的故事，如果你有时间不妨在游戏里和他们聊聊。这也从另外一个角度说明了游戏文化的沉淀是很重要的，"大话" 系列从最初走到现在经历了时间的磨砺和沉淀，变得更有文化底蕴了。游戏本身就是一个让大家鉴赏的东东，现在在游戏里我们有了更多的可以去看去听的故事。相信你的西游之旅一定更加精彩了。

全新的剧情

主线剧情隆重登场！

传说中的九九八十一难变成现实，不过你不用紧张不是让你经历网游九九八十一难。在游戏中，玩家将会有独特的身份来经历这些事件。另眼看这些小说和电视中熟悉的小故事又会有什么样的感受呢?

当然这不是《西游记 3》而是《大话西游 3》所以轻松搞怪又让人感动的一场糊涂的经典电影《大话西游》也是必不可少的调味料。至尊宝、紫霞仙子、白晶晶、春十三娘等等经典人物也粉墨登场。大段大段的经典台词，迷人的风光，前世今生的感情纠葛，不必大喊般若波罗蜜就能用月光宝盒去到故事中。只是，这一次不是他们的舞台，这一次你才是真正的主角！

全新的玩法系统

全新的坐骑系统、跨服 PVP 对战系统、法术自创系统……实在是让人兴奋的新生点，想到就心动！

坐骑系统最温情。一人一骑，单枪匹马，未免孤单。现在夫妻二人可以同骑了！真是温馨又浪漫的事，相信马上就会在《大话西游 3》涌现知名歌曲"我能想到最浪漫的事，就是和你一起乘架坐骑。直到我们老得哪也去不了，你还依然把我当成手心里的宝噢嗷嗷嗷嗷 ~~~~~~~"甜蜜家庭还有小 BB，可爱 BB 有自己的婴儿坐骑咯，绝对不做去破坏老爸老妈甜蜜时光的小恶魔！时代不同了，宝宝都很牛，自己乘架婴儿坐骑也溜达得那么炫呀。第三代的西游宝宝真是生在了一个大好时光中，风光无限。

服战系统最激情。看服战人山人海的架势就知道肯定好玩，何必再等待呢？重在参与，就算你不能去打你还能看，第一时间观看服战联赛，号称看直播。这个潮流一定要赶哟。《大话西游 3》的服战规则将更加人性化，在各个细节上也更加完善。好戏连台，不可不看。

法术自创系统最神气。你的绝招亮出来！自己创建的法术独一无二，除了超帅别人还能说什么呢？最最神气的莫过于此，从此行走江湖无人不



知无人不晓 ~~ 无限遐想，尽在法术自创。

此外还有更多的新玩法的加入，比如主角换装、节假日的玩法、洞府系统、作坊系统等等。帮派系统也会有一些更新和改动。

延续：大话 2 完全转档

《大话西游 3》在开放运营之后，将会接纳所有大话 2 的玩家资料，也就是大家最关心的转档这个问题。实际上，从大话 2 到大话 3 是一款游戏的升级，大话 2 的玩家利益是会得到根本保障的。

之前，大话 1 到大话 2 的过度上，资料并没有得到完全的转移，许多玩家都对此有疑问：大话 3 真的可以实现大话 2 的完全转档吗?

失败是成功之母。现在的大话 3 已经做好了完全的准备工作，各种测试也经历了相当的时间，而且现在的技术不可同日而语。所以《大话西游 3》依然是"大话"系列玩家的舞台。

当然在《大话西游 3》中的一些游戏数值和大话 2 也是有差别的。但是现在网易的技术实力已经完全达到了可以等价转换的地步。等级、转生次数、种族、性别，这些最根本的是不会改变的，不必担心你在大话 2 中的好友和地位会消失。而经验值、财产会有等价的变化，这个变化也是正常的，比如从前从 1-2 级要 100 的经验，现在只要 50 的经验，那么原来积累的经验当然需要做一个等价转换才能体现游戏的公平。当然，这不仅仅是一个两个玩家的数值变化而是所有玩家共同的变化，也是所有转档服务器的整体变化。

公平游戏也是所有大话人的一致呼声。所以，从前的老服务器是还在的，但是新开的服务器不会少。想要一起玩《大话西游 3》的新玩家尽可以去新服务器开创自己的世界。

随着《大话西游 3》的脚步一个新的大话时代即将到来，细节化的大规模完善，人性化的转档，不论是骨灰老玩家还是新手小虾米让我们都来支持一下经典的国产！

永远的大话，永远的金牌国产网游。■

大话西游 3 重赏同人 PK 王

是否曾经因为大话 3 主角故事的结局不称心意，而自己动手 YY 结局?

是否曾经因为 YY 自己的正脸、侧脸或性格像某个人物而和朋友争论 PK?

现在，只要你有 YY 的想法，就可以来参加"同人 PK 大赛"！在这里，YY 有理，PK 无罪！你可以随意的 YY 大话 3 主角故事的结局，甚至 YY 自己最像大话主角，如果对着大话主角故事、主角剧画你的脑中冒出一个又一个 YY 泡泡，别犹豫，快快来参加"同人 PK 大赛"吧！因为大话 3 可要重赏同人 PK 王啦！

潇湘：

这是一个在光阴里静静等待的女子……

十六岁，潇湘遇见了慕容。只是牡丹花会上的一次蓦然回首，只是喧嚣人群里的一次遥遥相望，前世的宿缘悄然苏醒，注定了她一生的守候。

两年后牡丹花会，依旧白衣少年，依旧相逢匆匆。他说："早闻姑娘芳名，他日定登门拜访。"岂知，竟没有他日……当十二年后云游画师带来最后的消息，辞纹早已悄悄爬上她的眼角。

潇湘一生都在为一份宿命般的爱情安静守候。而当年的相遇，便如刹那芳华，只开一瞬。

慕容：

慕容的背影是沉重的，因为他背负了太多太多。

作为一个没落小国的年轻皇子，最受父皇器重的他，在狼烟纷起、国运飘摇的时刻，被乍然推到了历史前台。

当一个人站在这样的位置上，就会有太多的不得已。子民的期盼、父皇的重托，让他不得不送最好的朋友踏上不归之路，不得不与心爱的女子一再错过……而天之将倾，人力难扶！

当烈火浓烟将王城吞噬，所有的山河岁月、繁盛浮华，所有的光荣与梦想，都在他缓缓倒下的背影里，轰然坍塌。

活动参与方式：

作品要求：

1、以《大话西游 3》2 个主角潇湘和慕容的背景故事为基础，进行改编，续写自己心目中的主角结局。

2、字数约为 800 字左右。

3、投稿时必须提供：真实姓名、笔名、联系电话、联系地址、Email 等内容。投稿信箱为 zhouyue@playgamer.com，或以手写形式寄至本刊编辑部，地址：北京市海淀区恩济庄 18 号院 1 号楼 1104，邮编：100036。

投稿时间：6 月 1 日~6 月 30 日

评选时间：7 月 1 日~7 月 15 日



活动奖项：

奖项	奖品
PK 王 1 名	奖励音乐宠物 Spi-Dog
幸运奖 10 名	奖励网易一卡通 500 点+精美周边"包子"一套

梦幻西游 ON-LINE

日新月异，青梅煮酒论更新

文/某小妖

每个星期二是《梦幻西游》的固定更新日，在这一天更新已经成为了梦幻人的惯例。随着游戏的发展和更新，越来越多的新东西在游戏中出现。在不同的时期也有不同的调整侧重面，今天我们就在这里青梅煮酒谈谈《梦幻西游》近期的各个方面的更新情况吧：)

赶上梦幻的节拍就要一起启程啦！

没事的话可以去找天台的时事通聊聊，了解最新的梦幻更新情况。

(一)、门派调整

除了新资料篇的更新之外，没有什么比门派调整更让大家关心的了！每次的门派调整之后都会有许多玩家发飙，有的在PK台上发飙显示本门的法力无边，有的在论坛发飙用灌水之滔滔不绝来表达自己对于本门派的失望和无奈……

不管是哪种类型的发飙，总之，门派调整对于《梦幻西游》来说可不是一件小事哟。逐一来看看在近期的调整更新之后，谁是梦幻发飙王？

前三位入围门派是：女儿村、魔王寨、楼草地府(大家注意哟，"发飙王"前三甲是针对近期的调整来说的。十二门派各有特长，谁才是真正的强者真的无法下一个绝对的定论。)

NO.1 女儿村

爽就一个字，说一次不够就多说几次！

暗器合成系统的开放直接让女儿村的热情飙到最高点。作为一个封系门派，女儿村已经占尽了各种先机(师门技能可加速度，攻击用暗器可以秒，技能"楚楚可怜"的隐身)。现在暗器合成系统的开放在另外一个层面上加强了暗器的伤害，虽然大家都可以用暗器，但是没有别的门派能比女儿村用得更出神入化。

美丽的女儿村

直接的说就是暗器合成系统的开放，使得女儿村的攻击能力提高了！能封能秒，再加上秒伤的提高，女儿村当然是得意的笑傲梦幻咯。

暗器合成界面

许多玩家还不太了解关于暗器的合成，之前总是把身上的暗器当垃圾到处丢。现在可别乱丢了呀，如果你有打造技能，不如来合成一下。暗器在合成之后具有的新特性能在市场上卖个好价钱呢：)

先来数据化的说说关于暗器合成方面的一些公式。

所需打造技能等级≥合成材料中最高伤害 –20
消耗体力值 =2 枚暗器中伤害高的一方的伤害值
消耗金钱 = 合成材料中 2 枚暗器的伤害平方之和
成品耐久度 =(暗器 1 的耐久 + 暗器 2 的耐久)+10
成品伤害 = 基础伤害 + 追加合成伤害

梦幻老鸟当然一看就能潇洒的说："了解！"然后一路小跑直奔铁匠铺合成暗器去了。但是大部分的玩家还是会对其中的一些数值说明不甚明了，下面就详细的举例说下咯(各位老鸟，敬请闪开，本小妖献丑啦 #17)

都以最高暗器伤害(100)来举例，因为合成低级暗器实在是没有必要，浪费体力浪费金钱，最关键的是合成出来也是垃圾啊……

100 伤害的暗器名曰"顺逆神针"，两枚 100 的暗器合成，所需要的打造技能等级是 80 级以上打造(公式运用：100–20=80)。

消耗体力价 100 点(公式运用：直接等于 2 枚暗器中最高伤害的。如果是 90 和 80 的暗器合成则消耗 90 点体力，100 和 90 的暗器合成消耗 100 点体力，以此类推。)

消耗金钱 20,000(公式运用：100 的平方 +100 的平方 =2W。如果是 100 和 90 的暗器合成，则是 100 的平方 +90 的平方 =18100)金钱消耗方面是不会超过 2W 的，因为合成之后的暗器不能再作为材料来合成。必然啊，如果没有这样的限制，合成合成再合成……一次循环，那暗器伤害还了得么！



点击"打造"就合成啦

成品耐久度，这个相信用过暗器的人都能理解了。这里要说的是合成的时候找 50 左右耐久的 2 个暗器就 OK 啦，50+50+10=110，但是成品的耐久也不会超过 100 的。如果你计算得很精细的话那就找 2 个耐久加起来等于 90 的吧！说是废物利用也好，合成节省空间也好，反正，这类的玩家绝对是属于勤俭持家精打细算型的，绝对有理财的巨大潜质……

搞清楚了各种计算公式也就算是 80% 的了解了暗器合成系统了。关于打造的方式很简单：铁匠铺→打铁炉→打造对话框→放入 2 枚暗器作为材料→确定打造。

打造完毕！



合成暗器

合成暗器效果	详细解说
基础伤害+追加合成伤害	最普通的
基础伤害+追加合成伤害+幸运合成	在追加伤害上再增加 50%的伤害！
基础伤害+追加合成伤害+淬毒	具有让目标中毒的功能
基础伤害+追加合成伤害+幸运合成+淬毒	既有追加再追加的伤害，也带有剧毒

我们现在来验收成果，看看成品的效果吧。移动鼠标在合成暗器上就能看见准确的文字提示了，不外乎有四种情况(见上表)

对女儿村来说，使用暗器秒的技能本来就有一定的机率让目标中毒的，所以淬毒这个效果可有可无。不过有幸运合成的暗器就爽咯，不管是练级还是 PK 都是一流的用品哦。

不是女儿村的朋友也不必郁闷，只要你合成了好的暗器也可以卖好价钱。合成后的暗器可以交易、给于、出售，相信这个爆点将会让大家变废为宝——暗器不再是垃圾一类的东东了！



龙宫的"解封"，取消了持续抵抗女儿封印的效果。

除了暗器系统的开放之外，女儿村的法术也有调整。"一笑倾城"(倾国倾城技能达到 120 级)减少了魔法的使用量。这个法术有一定的机率可以减少对方的防御，但是会降低自己的速度。在群 P 中是不太适用，不过单 P 大唐、龙宫之类的慢速门派就可以用了。这里倒不是要说这个技能多么多么的好用，而是它所消耗的魔法值是 50，和"似玉生香"一起并列女儿村消耗魔法法术的榜首。对于女儿村来说，加点都着重在体、敏、耐方面，所以女儿村是贫魔的门派，这此调整是个方向——减少女儿村的法术消耗魔法量。将来是否还会继续朝这个方向走吗？这就不知道了！不过，总是让女儿村可以开心的幻想下将来吧。

此外，这次调整对于女儿村来说还有一件有利的事情。呃……这个调整的是龙宫……#24，说到这里大家都瞪眼了吧："什么状况?!龙宫的调整关女儿村什么事情？"事实上确实是关女儿村的事情了，因为现在龙宫的法术"解封"已经取消了持续抵抗女儿村封系法术的效果。可以解女儿村封印效果的门派其实不算少，但是龙宫的这个技能尤其让女儿村郁闷，解开之后还持续的抵抗女儿村的封印。现在取消了持久效果，就是说龙宫可以解，但是女儿还可以再封。单 P 的话肯定没什么好说的，但是换在群 P 中，大家想想看，龙宫作为攻击主力肯定不可能一直做后勤来解封吧。以前如果女儿村封印了自己的队友，解一次还是持续的抵抗封印效果，现在可不能咯。虽然并不是非常关键的调整，但是也足以让女儿村小爽，让一向强大的龙宫小郁闷下。

总之，这次门派的调整后，女儿村真是乐到家了呢^_^，高居近期"发飙王"的状元之位。

NO.2 魔王寨

发飙王的榜眼之位给了魔王寨。嘿嘿，大家不要做晕倒状啊！小妖自有说法，请听我一一道来。

和同样是法术攻击的门派相比，魔王寨确实在很大的一个范围内被忽略了，一直被压制在龙宫的辉煌之下。虽然后期的法攻不容小觑，但是真没办法啊……龙宫实在太强大了！今天，魔王寨终于有了扬眉吐气的一天。虽然 PK 还不好论输赢，但是在法术调整方面，魔王寨的三个大王以及一干小妖终于看见了希望，纷纷表示："这天空啊……颜色还真是蔚蓝蔚蓝哒！"

在众小妖的热望中，我们赶快切入法术的调整吧：

【火甲术】取消火甲术需要在防御状态下才能触发魔法反击的限制。只要激发并携带火甲术，在此状态维持期间遭受物理攻击的时候将自动用三味真火反击。所造成的伤害为正常伤害的 25%，相当于让魔王寨具有了反击功能，而且反击还是法术反击。颇有点霸道，画外音："我不防御怎样？你打我？哼哼，我反击，烧死你小样的！"牛魔王还真是牛气冲天了……

【摇头摆尾】攻击目标时 50%几率触发法术飞沙走石，50%几率触发三味真火。法术伤害同等于相关的法术技能。如果施法者自身不会这两项法术，那么默认为 0 级的伤害效果。不要再等了，赶快去点技能吧。把飞沙走石、三味真火给弄上去，想想你用个摇头摆尾就有 50%的机率触发其中一个技能，相当于自己多打了一个回合，多占便宜啊。

可以说魔王寨是近期门派调整中，法术调整最大的一个门派。调整结果也让魔王寨很是牛气，不一定是最强的法术门派但近期可是最炫目的法术门派了呢。

NO.3 阴曹地府

冷门的地府也感受到了策划部门的温暖，终于得到了关怀，"尸腐毒"、"修罗隐身"、"阎罗令"这三个法术的调整让地府在 PK 方面也有了一定的优势。

定位不明是地府冷门的一大原因，可以秒(秒还是固伤)、物理攻击也不弱，还可以炸蓝减上限，血牛多半出自这里。可不知道为什么，地府养成之后的结果多半就是比人打不死你，你也打不死别人，那叫一个郁闷。在群 P 里也没什么特别的优势，现在服战如火如荼的时候怎么能不改呢？

尸腐毒改厉害了是早些时候的事情了，犹记得当时地府的兄弟姐妹那叫一个兴奋啊。不论是出门抓鬼还是任务或者 PK，旁边总有人呐喊："毒他，毒他！"现在是稍微修正了下，持续的效果回合数和显示回合数目完全相符了。去掉了这个法术上的一个小 BUG。

修罗隐身才是这次地府法术调整的重点项目。可以让队友隐身，这就是新调整最劲爆的地方。别的门派也有隐身，比如女儿的"楚楚可怜"，但是那只能自己隐身啊。现在地府的隐身有了这个功能之后在群 P 中地位就得到了抬升。只是因为给队友隐身后是持续消耗自己的蓝，所以贫魔的地府也不好使。因为地府一向就是固伤，只和技能等级有关系，所以在加点上大家都朝别的方向发展了，现在这样的调整好是好，但是洗点或者重练的情况可能就会实现了。不过 5 魔加点的地府是没有出路的。

不管怎么说，阴曹地府终于盼来了在群 P 中的一些优势所在。也许在



将来就会有越来越多的地府身影出现在服战中了，我们把这次的探花颁给地府 ~~~ 大家为地府鼓一次掌吧。

其他入围获得提名的还有化生寺、普陀山、狮驼岭。化生寺是加强了三个法术（推气过宫、妙手回春、救死扶伤）的气血回复效果，让我们最可爱的医生去留学了:P

小护士普陀 MM 也留学去了，不过不是提高了回复方面的法术，而是增加了"五行颠倒"对四系法术的吸收上限率。高等级的普陀小护士在群 P 里是超级强悍的，别小看这个五行颠倒。只是这也再一次证明了普陀山小护士学院的 MM 们，你们的出路在于"梦幻护士考研"——飞升！

狮驼岭的调整是比较另类但是很实用的。调整了武器的耐久度，现在狮驼岭的武器耐久度下降率减少了 30%，只是普通耐久消耗速度的 70% 而已。武器坏得慢，修理次数当然就减少，担心修理费用和怕修理失败的狮子老虎们现在不用发愁了。不过听说铁匠铺的铁匠比较郁闷，因为这样让他生意少了呗。

(二)、帮派调整

从新资料篇发布之后，大家会发现帮派变得更加重要了，加入帮派之后也更加好玩了。这个状况直接导致了各个服务器上的优秀帮派人满为患，只好严格管理，T 走闲人。



商品可以叠加了

大概是策划部门预测到了这个情况吧，现在调整了下帮派的管理界面。细节化了成员管理这个功能，还增加了"帮派出入人员记录"。离开帮派 10 天内显示为灰色，申请加入帮派人员的名字是黑色，这样就方便帮派长老管理了。

在长老最关心的问题"跑商"上也得到了调整。可以查询商人的各种情况，最好用的就是查询所有成员的历史跑商次数，能让大家一目了然谁是偷懒混帮的。以前每个星期都清空一次跑商的记录，现在也可以查询到了哟。长老哈哈笑，因为管理轻松多啦，再也不用线下拿个小本本写啊写啊的记录了。

商人也哈哈笑，因为这次对于跑商也调整了下——商品道具可以重叠。以前最烦跑商的时候都要整理下身上的东东，家里仓库放不下还得去建邺城开小号，很是麻烦啊。现在跑商不用那么麻烦了，1 个空位放银票 1–2 个空位放商品就搞定。有空没事的时候随便跑跑也是很轻松的事情咯。不过要注意一点，就是所有的商品量还是不能超过 19 个的。并不是减低了跑商的难度，而是省略了不必要的清空位的麻烦。

另外就是为了防止外挂跑商，现在跑完后交票的选择画面变小了，透明度也更高了。如果点错会有什么后果？当然是 3 次选错就下线。



防外挂跑商的新调整。看图片上的人物是不是小了很多？仔细辨认哦。

(三)、武神坛赛制调整

梦幻的服战自开始以来就轰轰烈烈的进行着，关于赛制的细节方面也有了一些比较人性化的调整。

最人性化的调整就是在每场比赛前会公布下一场比赛的对手服务器。以前都是自动切入战斗中，只有进了战斗才知道和谁打，现在随机性依然没有改变但是增加了一点小小的准备时间。

增加了 1 个替补位。但是在赛则上，如果调整超时后胜负判断的规则，等级、经验的判断中只取参加战斗的五位成员，不取替补号的资料作为评判依据。而且在公布参赛名单的时候也不公布替补队员的名字。

可能是由于服战越来越受到瞩目吧，参赛人员的各种待遇都有所提高咯。专门增加了一个休息室给各位参赛人员来休息，队员是可以随便进出的。还有就是进入武神坛可携带的钱数也上升了，现在可以带 200 万了。



队长可以设置申请加入的等级限制

小结

日新月异，当然《梦幻西游》的更新当然不止这些，只是以上的几个方面是重大的。还有新增了蛟龙变身卡；组队的时候队长可以设置等级限制；发送多个同类召唤兽的时候显示为[召唤兽 1]、[召唤兽 2]等等。虽然没有完美的游戏，但是我们可爱的梦幻一直在进步，不是吗？■





美女玩家为什么选择梦幻?

文 / 双天宫

理由一:Q 版

记得梦幻有个提法"梦幻西游的纸娃娃形象深受玩家喜爱",没错,记得 2004 年刚玩梦幻的时候,办公室的一位女同事看到我当时的一个仓库小号"龙太子",情不自禁的拍着手说"这个小娃娃太可爱了,看他那小脸,真想亲一下,走路的姿势也象宝宝,走都走不稳,哈哈……"

绝非杜撰!一个没有游戏基础的女性当即选择"舞天姬"加入"普陀"跟我玩了半年(尽管只玩到 50 级,当时我已经 85 级)。由此可见,Q 版的画风,帮了梦幻多少的忙。

理由二:"倒卖海龟"

请允许我这样称呼。大家可曾记得,东海湾的那些岁月(回忆 ing……),还记得打海龟时发出木鱼般清脆的响声吗? 还记得海龟还有一步就被抓到,却又跑回去,气愤得从椅子上跳起来那种痴癫的样子吗?(现在想想只是嗤笑……)还记得为了得到一只 4 技能的海毛,已经快 30 的人了,不得不哭着喊"哥哥,姐姐,这只毛毛送偶吧! 偶还没有毛毛。"(一边写一边笑,大家不要笑我)

第一次和老婆见面,就是在网吧附近的一个水吧。那天是周日,下午马上就快活动了。虽然对面是花容月貌,但急切想参加活动的我已经达到了"心如芷水"、"坐怀不乱"的境界。最后,我突发灵想,打断对方的自我介绍,"你玩过网络游戏吗?"

对方被我的神经质举动,吓了一跳,睁着惊恐的大眼睛"没有!"

"我带你去玩好不好"

"现在?"

"事不疑迟!"

找位置坐定后,我随手给她开了个空仓库,(女孩子总是好糊弄,偷笑……)简单交了几下操作。急忙加入已经在朋友那预定好的"位置"。结果难以想象,她超级喜欢这个"倒卖海龟的活动",她一边玩,一边笑,(声音比较大)完全没注意到周围多双惊恐的眼睛。开始我还想制止,后来就是被吸引,经过观察,"够真"鉴定完毕!

老婆回忆说,当时只是想小坐一会儿,结果从下午 1 点抓到晚上 5 点,我则干脆找借口,从队伍中退出。兄弟们不要打我,开着 140+,12 级猎术,陪着当时只有 4,5 级的老婆抓完海龟抓海毛,抓完海毛抓羊头……中午、晚上,两顿饭全包,最后六点钟送老婆上公车。晚上回家,息灯后,躺在床上,拍着木鱼脑袋想,为什么,我这个游戏玩了 140 多级了,今天却是玩得最高兴的一天……

理由三:"彩果"

没染色的朋友不要打我。我承认 3 年了,梦幻人物颜色变化太少。对于彩果这钟奢侈品,大家褒贬不一,但物以稀为贵。我们区为例,102 万的点卡,95 万的彩果,染个头接近 150 元 RMB,全身那就是 400 块大洋。如果你染了全身,再挂上光武,足以让你在长安街回头率 80% 以上。这不是正达到了女孩们追求的"美得特别,美出自我。"也正是因为如此,众美女玩家才不惜"一掷千金"。

理由四:"泡泡"、"母泡泡"、"神兽"

我有个同学和我一起玩梦幻,他老婆极力反对他玩游戏,但却要求他给抓个"黄泡泡"带着玩。

每个周年梦幻都会推出超眩的神兽,但是美工朋友们可能也发现了,虽然技能上的突破,给男玩家们很多自豪感,但是却没有取代"母泡泡"在女玩家心中的地位,这个我可以从老婆口中语气判断出来。经过我分析主要是"母泡泡"头上有个蝴蝶节,真有这么大作用,就一个蝴蝶节而已!

两点原因。一、可以证明此泡泡为女性;二、用一句歌词概括"超可爱"。建议梦幻申请形象专利。

理由五:养育系统

母性也许是女人最大的天性,如果没有孩子,不知道梦幻会失去多少快乐。

对于孩子的动作和形象,我只问一个问题,当比武的时候,有高鬼的孩子躺在地下的时候,你身边的女性有没有说过"挺个小肚腩躺在地上,一动不动,真可爱。"

理由六:"购物狂"

谈到女性总会和购物联系在一起。

高兴的时候,要购物抒发快乐的心情;生气的时候,要购物发泄;无聊的时候,要购物消遣,"有聊"的时候,要购物和朋友分享……旁白:你老公有多少钱,够你这么折腾。

记得,老婆刚学会点摊位的时候,我号上当时有 300+ 万,不到 1 小时,被老婆变成了一包裹垃圾,那个心疼啊,不过总比现实的 300 万好多。

理由七:挖宝

这个我也很纳闷,无论是身边的女同事,还是自己的老婆,都非常喜欢。她们不喜欢枯燥的练级,但对这个任务却情有独钟,可能女性比较喜欢即得利益吧。不管那么多,她们高喊"挖到定魂,连击的时候"也是我腰包鼓起来的时候。

理由八:聊天

女性都比较爱表达,不升级只聊天的女玩家是大多数。

方便快捷的 ALT+F 热键呼出,以至于,聊 QQ,用 POPO 的时候老婆都按这个。而且,在那些聊天工具上聊着聊着就没话了。游戏就不同了,这叫有共同语言。

理由九:回合制

正是回合制这种弹性操作,使得梦幻非常适合没有游戏基础女性玩家极易上手。(注意,我用的是"弹性"操作而不是"简单"。可能有些玩家对回合制不屑一顾,那请问,在真正的 PK 中,有多少人可以第一回合就完全记住每个人的出手顺序,甚至包括宠。有多少玩家可以通过半程的较量,记住谁身上都有什么特技?)

就是这样的弹性操作,很多女性玩家思考了 30 秒过后才问,"老公,我是用龙腾好呢? 还是二龙?"

理由十:明快的画风,繁华的长安

韩剧为什么火爆?看看整齐的街道,街上的人各个光鲜亮丽。女人就是比较喜欢鲜亮的东西。不繁华的地方不爱去。纽约、上海、东京、香港……你老婆没有把去这些地方当作梦想? 我也换过几个游戏了。老婆说,还是喜欢长安,尤其是站在驿站那里聊天。(怪不得到那里就卡)

写了这么多,似乎都是在说女人与梦幻。但回头想想,如果没有女玩家,梦幻可能会失去很多色彩,甚至黯淡无光。玩梦幻的时候,如果身边缺少了那几双忽闪忽闪的大眼睛(也许更多是可爱的小眼睛),你也许会对梦幻不再那么执著。对于你我只能猜测,对于自己我可以肯定,如果没有这些可爱女生,3 年的梦幻之路,也许很难过半。(我在写文章,老婆在做饭)老婆我爱你,谢谢梦幻里的女孩,有你们就有梦幻的五彩缤纷。■

(转载自官网论坛)





纪实报道：

奇迹世界里的『姑娘们』和『假姑娘们』

对于女生来说网络游戏往往跟自己的生活多少有点格格不入。多少有点复杂的操作、繁冗的任务系统、甚至丑陋的人物都可能成为女生拒绝网游的理由。但是《奇迹世界》的出现不仅仅吸引了许多女性玩家，甚至带来了许多喜好女性角色的男性玩家。

——摘自漫漫采访的女玩家日志

姑娘篇

浪漫的奇迹世界

女生在现实生活中的最大的爱好可能就是“挑衣服”了，而能被女玩家看中的网络游戏也大多是经过“千挑万选”出来的。

“收获友情和爱情的奇迹世界”——女玩家“小天天”是这样谈自己对《奇迹世界》的感觉的：“虽然我是个反应特慢的女生，而且对刀光剑影的砍怪也并不感冒，但是奇迹世界很对我的胃口”，“我历来选择网络游戏肯定是要画面好看的啦！不过好多游戏我都跟不上带我人的步伐，不得不放弃，而《奇迹世界》有一个开房间打怪的概念（编者按：副本），在这里我不用担心找不到自己的队友，更不用担心有其他玩家冲过来跟我抢怪。”

“不过最主要的是在这里我跟我的男朋友可以有专属的区域去共同完成任务。每次看着他在远处跟我说：‘前面没怪了，快过来吧！’我都特别感动，感觉他在保护着我，好浪漫哦！我觉得这种亲昵的感觉是在其他网络游戏里享受不到的。所以每次我都习惯在消灭掉某个区域的怪后再跟他撒娇几句，其实女生无所谓玩什么游戏，只要能和喜欢的人一起就OK啦，《奇迹世界》的环境正合适！”

漂亮的奇迹世界

从某种意义上说，网游是一个虚拟的大世界。一旦选择在这个世界里生存，你在游戏中的行走、学习、交流、战斗等一切活动都是在大框架下规划好的。可是如果在游戏里放眼望去不是荒凉的一片就是重复的一个又一个的相似山头，时间长了恐怕你也会有身处蛮荒地带的失落感吧。

画面不好看我不玩——这几乎是你在说服女玩家尝试某款游戏时，必须攻克的“难题”。当然这点在画面异常绚烂的《奇迹世界》里完全不成问题。

第一次看到《奇迹世界》里的人物你会觉得怎么会那么真实。当

你仔细去观察他们会给你带来更大的惊喜，人物们会在你不经意间作出表情的变化——身体细微的扭动，眼睛轻眨。这些一般只在 CG 动画里才能看见的细节，居然会贯穿你的整个《奇迹世界》游戏生涯！

在《奇迹世界》中通过自己的努力，不仅能够提升自己的级别，还能赚取相当多的华美装备，不用很长的时间，你就能把自己的角色打造成一个完全符合你个性的俊美斗士。

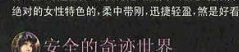
以下是对 ID 为“Oo 玫瑰 oO”的玩家采访：

①我喜欢《奇迹世界》漂亮的场景——跟一般的网游不同，这个游戏写实的场景画风吸引了我。而我，也跟一般玩家不同，当我升到一定级别时并没有跟其他玩家一样急于进副本快速升级，而是按照“精灵湖”——“野兽之路”——“森林遗迹”——“地下迷宫”——“特林格”的顺序跑了一圈。在这一路上我见到了阳光明媚的精灵湖，也看到了充满血腥的野兽之路，还体验了很是神秘的“地下迷宫”……奇妙的种种景象让我陶醉，更成为我日后努力的目标！

②我喜欢《奇迹世界》的美丽人物——在没有接触这个游戏之前，就听说它的人设异常美丽。而当我真正进入游戏，还是免不了被游戏人物无暇的美所震惊。虽然，我不会去选择强悍的狂战士和潇洒的龙骑士，看到帅气的圣射和妩媚的魔法师，我忍不住一口气建了两个人物。

人靠衣装马靠鞍，光鲜夺目的女性角色自然少不了华美艳丽的衣服，《奇迹世界》中女性角色都拥有众多款式的套装，一件件都是那么光彩照人，性感程度绝对让 GG 们血脉喷张。

③我喜欢《奇迹世界》的优雅动作——与其说女玩家希望游戏里的人物动作华丽，不如说她们更希望自己的游戏 MM 物动作优雅，更具女性魅力。在《奇迹世界》中无论是“圣射手”还是“魔法师”，他们的战斗姿态都是绝对的女性特色的，柔中带刚，迅捷轻盈，煞是好看。



安全的奇迹世界

《奇迹世界》中的副本是一个相当有趣的地方，特别受到女玩家的青睐。可别在游戏里瞧不起女生，她们不仅仅是躲在傻男人肉盾后面的那个就会放箭和加血的辅助型角色。女玩家“薇安妮妮”是一个“魔法师”，她兴奋的告诉我“每次战斗我都是冲在最前面的，在韩服玩的时候总是很卡，不过我一点都不担心“卡机”会带来的后果。因为 SUN（编者按：《奇迹世界》英文名）的副本里不用担心自己砍不到怪或者拣不到怪掉的物品，只要我在“关卡副本”、“狩猎副本”、“PVP 副本”里，我就和大家在一起了，他们会保护我，掉的东西也是一人一份的，不用抢哦！我还能分到超级多的经验值，又安全又轻松”，看来这个 MM 还挺有头脑的。不过确实，在副本这个相对独立的空间里，只存在队友和怪物，不会受到其他玩家抢怪或者 PVP 的干扰，对于大多数害怕打架，操作又不是很流畅的 MM 来说，还真是个安全的福地。笔者在这里提醒下，不要为了得到高级别玩家的庇护而故意选择有级别高级怪出现的副本，因为每个副本怪的级别会根据该副本最高级别的玩家而调整，到时候你可能会发现自己居然那么脆弱。







假姑娘篇

事实上伴随《奇迹世界》的出现，我们发还现了这样一群有意思的“女性玩家”——他们虽然操纵着外表漂亮的女性角色，但是在战斗中却不经意流露出男生的勇猛气概。原来，他们就是传说中喜欢练女号的“人妖”玩家。

选择一个属于自己的女性角色

进入游戏免不了的就是创建人物。抛开四个职业不同的功能不说，很多玩家往往会依据人物的外表而决定自己将在游戏中的角色。

以下节选 ID 为“狂战的龙”的玩家采访：

①第一次亲密接触：我是被女朋友拉着玩《奇迹世界》的，比起其他网游，我觉得《奇迹世界》的女号真的是超赞，简直可以说是完美了。

不同于一般意义上创建人物，《奇迹世界》四个背对着玩家的人物选择很有新意，先无视大老爷么，当那两位可人儿而转过身来，更是让我欣喜，会皱眉会轻叹，身体随着呼吸的韵律起伏，让五大三粗的爷们儿见鬼去吧。

②我成为了“人妖”：顶住了一旁女朋友的鄙视，我非常细心地按照“梦中情人”的标准修改着我的人物，五官、身材，发式，不一而足，最后完成的时候，我被“我自己”迷住了，哈哈，是不是很恶搞！

③用性感去战斗：作为“圣射手”的我，一登场就发现自己背后居然背着两杆大枪，这两样东西说实话还真的很大，搞的我直心疼我那娇小的 MM 能否背的动，以至于后悔在设定人物时，只给了 MM 一米七零的身高。在《奇迹世界》里，所有的职业都拥有着自己的独特的功用。圣射手也不是简单的花瓶角色，在战斗中不仅仅拥有高超的远程技能，同时也可以群体攻击，如果你修炼的是召唤系，还可以召唤拥有复活加血技能的精灵或者高攻击高防御的“牛牛”。我沉迷于我可爱的“圣射手”MM 了，玩自己的女号，让别人说去吧。

喜欢美丽没有错，可小小的警告下玩 MM 角色的 GG 们，可不要在游戏中欺骗善良勇敢的狂战士和龙骑士哦，美丽的世界不容虚伪和欺骗，愿你的行为如你的角色般纯洁而美好，可不是给自己心爱的游戏角色蒙羞。

随着 3D 技术的进步，大部分网游在人物创建上都可以做到美仑美幻，但真的能做到栩栩如生，让人砰然心动，估计只有《奇迹世界》了。

奇迹世界是
奉献给全性别玩家的网络游戏

很早就在官网上看到，说《奇迹世界》是全性别玩家喜爱的网络游戏，笔者在经过自己亲身体验和跟众多玩家的交谈后愈发肯定了这个如电影大片般美妙的网游的魅力。它不仅仅适合好战的男性玩家，也同样适合喜好收集美好和到处看风景的女性玩家，甚至是那些唯美观主义者的个性的“假姑娘们”。

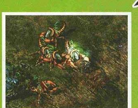
《奇迹世界》公测已经将近一个多月了，《奇迹世界》玩家的故事还在继续，《奇迹世界》里由玩家们创造的奇迹故事也会越来越好看。■

（文/浸浸）

自有特色大不同



测试体验心得







《战火:红色警戒》在宣传伊始号称是最接近“红警”的网游作品。这个诱人的标语仿佛将多年前我们在网吧中鏖战的岁月又拉回到了眼前。“红警”已经沉寂多时，能否在网络中重现尚待考证，不过，居然有原创游戏打出如此口号，它自然能引得我好好赏玩一番。

飞速的成长

《战火:红色警戒》这款游戏的升级是比较快的，前10级基本上在出生地日落海滩就可以搞定。跟着任务走，把主线和支线都一并做完，得到的奖励就可以让你升到10级了。

10级到15级的时候，都是在中心车站完成。这里除了可以专心的做任务以外，也要渐渐学习和别人共同战斗，因为相比起日落海滩的怪物来这里的怪凶恶不少，但也并不非常难打。一个人战斗的话，会比较慢。特别是做中心车站的支线任务，杀80个警察、90只生化犬等等量比较大的任务，人多会快很多。另外中心车站的BOSS“鬼脸”强森、“饶舌”海克和车站警察队长，这些怪物，如果不是很好的和别人配合的话，一个人去打，很有可能会死掉。有时候，死几次都还打不死这些老鬼。在中心车站做支线任务，一般是6000或是9000或是12000的经验奖励，对升级来说是非常有帮助的。

15级以后，再去不夜城的医生维克娜还有尼戈那里做两趟任务，把东海岸的怪物搞定，大概就有16级，可以转战纳卡沙漠了。那儿的怪物大多比较厉害，有很多是精英级别的，比一般的BOSS还要厉害。不过，既然去了，就不用害怕啦。在纳卡沙漠里，经验奖励也是相当丰厚，不出意外的话，做上三四趟任务，就可以升到20级了。

总体感觉，《战火:红色警戒》的任务衔接比较紧凑，并且任务难度都不算很高，升级还是非常快速的，特别是任务会给新手很多实质奖励，令人非常容易随着游戏的节奏乐此不疲下去。

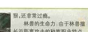
特色鲜明的种族

有了前面的升级尝试，下面就是要了解游戏种族，选个厉害的角色好好生存下去了。《战火:红色警戒》目前开放了三大种族，由于他们使用的武器杂装备啊都不同，所以他们的职业设定也不是绝对的，我们先从种族区别上来认识他们吧。


林兽

林兽是擅长使用刀和大炮的一个种族。在游戏中，林兽最开始得到的武器是水管！不要小看它，在你打怪的时候，这种武器的暴率很高，比其他武器更好用哦（我在5级的时候已经有6个水管了，用都用不完）。在后续的战斗中，林兽的武器也是比较容易得到的。你可以用废一个就卖给NPC，换点小钱，不用像其他种族，武器磨损后大多数时候都要花钱修理，而且掉持久度比较厉害（修一次就掉一半！）。

虽然林兽有擅长的武器，但你也会在游戏中获得许多五花八门的武器，像匕首、剑、棒球棍、激光枪等等，种类繁多。不管那么多，反正匕首啊棒球棍啊都当刀使了，枪炮一类的都当炮使了，总之在打怪过程中，林兽是又快又



林兽男的形象有点诡异

狠，还非常过瘾。

林兽的生命力：由于林兽擅长近距离攻击的种族职业特点，使其生命值在三大种族中是最高的，林兽战士的血量永远是NO.1。同时，他们的生命损耗也是最大的，一般在对付比自己等级低的怪物时，不用费神，但是在对付跟自己级别差不多的或BOSS级别的怪物时，拼命的加血是在所难免了。相比其他种族，选择林兽这个职业，死回重生点的几率要更高一些。

林兽的魔力：在游戏中，虽然林兽偏重战士职业，但不等于他们只需要血槽。林兽使用魔法技能的时候也相当多，并且由于林兽的魔法伤害是很大的，所以在战斗中一般也会用到。因此，对于林兽来说，蓝和红一样的重要，一定要准备充足才能投入战斗。

林兽的技能：和其他两个种族一样，林兽也拥有4个系列的技能，分别是格斗技能、辅助技能、毒系技能、大炮技能。林兽是战斗型角色，格斗技能当然是最先学习和使用的。但是，林兽的辅助技能和毒系技能也非常重要。辅助技能可以帮助角色在战斗中补血，毒系技能可以让敌人中毒，从而造成持续的伤害。林兽也有那种可以使敌人暂时无法攻击的技能，并且比其他种族要先学习，这是一个很好的优势。还有一个比较好的技能就是可以血转蓝，跟人类的蓝转血正好相反（可能是因为林兽的血比较多吧），但是这个技能要等到10级以后才可以学习。



分不清谁是人谁是怪了

人类

人类使用的武器主要是枪，分为长枪和短枪，是属于中远程攻击的。但是，人类的初级装备狙击步枪，攻击能力还是比较弱的，要注意保护自己。当然，随着能力的提升，人类可携带的枪支会不断升级，从最开始的狙击步枪到原子步枪、毁灭步枪等等，武器越来越高级，也会越来越有威力。

在《战火：红色警戒》中，一个非常吸引人的地方就是，武器上都镶嵌有特定技能，随着人物等级和能力的提升，武器技能也会提升。武器有了技能，就像有了灵魂，可以达到那种人剑合一的效果。人类使用的武器所携带的技能，在角色初级阶段是很有用的，攻击力不错，但是有一个弱点就是，因为这个技能升级比较慢，级别低的时候用一次要等几十秒才能恢复。

人类的生命力：人类生命值在三大种族中处于中等，比林兽要低，比电灵要高。虽然人类是偏远程攻击职业，但是在游戏中，怪物的移动速度也是相当快的，要注意随时补充生命。

人类的魔力：同样介于三大种族之间，但在战斗过程中不怎么用到，不过辅助技能还是很需要它的。

人类的技能：主要的4个方面有，长枪技能、辅助技能、手雷技能、手枪（即短枪）技能。在战斗中，人类最擅长的是长枪和短枪。辅助技能方面，人类级别比较低的时候，就已经拥有蓝转红的技能了（并且，也可以对同伴使用），而且消耗的蓝并不多。随着人物等级的提升，蓝转红所消耗的蓝就更少了。比起其他两个种族来说，人类在这方面的技能是比较占便宜的。值得一提的是，别看人类前期攻击不怎么猛，但其技能实用度很高，而且比其他两个种族更有优势，随着等级越高，技能在战斗中的优势也越明显，比如治疗术、召唤机器人（机器看起来很大很有威力的样子）等等，感觉人类确实是一个比较有智慧的种族。

人族村庄中的雕塑，有点模仿吴大维像

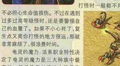


机甲部队相当有型



电灵使用的是法杖，初始武器是硬木杖，新手任务也会奖励红玉杖，这就意味着电灵是属于《战火：红色警戒》中的魔法师职业。电灵初期的魔力攻击增长是很快的，武器也越来越炫，并且武器上也会嵌有特殊技能，只是相比林兽和人类的要差一些，一般用不上，因为自身的魔法技能都很出色了。

电灵的生命力：因为是典型的远程法师，生命值肯定是比其他种族低的，不过，由于电灵出色的攻击力，在打怪时一般都不用害怕怪物近身，更不必担心生命值损伤。不过在遇到过多过高等级怪时，还是要警惕自己的血量了。如果不小心死了，复生点又离你打怪的地方很远，那就非常麻烦了，很浪费时间。





电灵族MM以一敌多很危险啊

电灵的魔力：法系职业特性决定了电灵的魔力是三大种族中最高的，并且他们的魔攻也是最高的。在初期战斗中，电灵的魔力一般都很充足，魔攻高所以消耗低，这一点保证了电灵在战斗中拥有十足的火力。



电系技能特效很好看

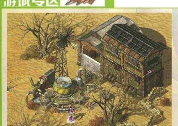
电灵的技能：也是四个系列，分为火系、电系、冰系和辅助技能。初期技能属于火系，在角色大概5级时就可以学习电系技能，和伤害高的火系相比，电系技能的特点是造成敌人持久的伤害，但威力比火系逊色一些。冰系技能主要是把敌人冰冻起来，具有持久的伤害作用，效果跟电系技能类似。

即时策略特色的团队配比

在《战火：红色警戒》这个游戏中，因为职业的优势区分比较明显，各职业的技能区别也比较大，还有，各个职业在打怪时，出手的快慢程度、根据的强度也不一样。根据在内测的体验，游戏本身是更注重团队合作。最完美的组合就是把三大职业聚在一起，这样打怪的效率是最高的。下面就来说说不同的组队方式带来的不同效果。

人类和人类的组合：

人类擅长使用枪械和手雷，等级10多级以后，手雷技能就比较厉害了。不管是用枪还是用特殊技能，人类始终是远程攻击。所以，人类和人类组合，就肯定有一个人会在前面承担怪物攻击。值得一提的是，在打怪的时候，不管你跑不跑，怪物都至少会打到你一两下，因为它们移动很快，就算你打它三下就死，它肯定有一下要还击你。所以，如果是两个人类组合，最好交换着去引怪，这样一般的怪物基本就不用加血了。另外，人类还有治疗术这个很好的技能，也可以队友在引怪的时候，你帮着加血，这样死亡的机率也会小很多。



沙漠中的车间

人类和林兽的组合：

林兽是战士，所以擅长使用刀和大炮（林兽用刀的时候比较多），一个远程攻击、一个近程攻击，这个组合很好。由于林兽血厚，所以比较适合在前面扛怪，人类则可以不担心损血，同时为林兽治疗。

林兽和林兽的组合：

都是近战系，一般来说都会直接冲上前去和怪物搏斗。所以，肯定会有一个人损血。不过，林兽是善于攻击的职业，并且林兽的出手是非常快的，再加上林兽有用毒的技能，如果人多的话，一人用一次毒，基本上怪物出不了手它就 OVER 了，相比起人类和林兽的组合来，林兽和林兽的组合其实要更优质一些。

电灵和电灵的组合：

电灵是法系职业，也属于远程攻击，由于生命值偏低，所以两个电灵的组合，打怪虽然比较快，但不适合陷入战，而是要移动战。因为电灵的攻击力很强，但同时用掉的红药可能也是比较多的。总的来说，这样的组合不是很划算，但是如果你身边没有其他职业的伙伴，组比不组还是要省事得多。

电灵和人类的组合：

虽然电灵和人类都是远程攻击职业，但是，人类的血要比电灵多，人类出手也比电灵快一点；而电灵的魔法比较厉害，出手却相对较慢。人类和电灵的组合中，一般还是由人类去引怪比较的合适，而电灵只要远远的站着，魔法的力量就有了很大的发挥空间，虽然出手慢那么一点点，但是强力的攻击是不可小视的。加上人类本身有蓝转红的辅助技能，也不会吃多大的亏。总的看来，人类和电灵的组合中，这样两个职业所受的伤害都是比较小的，这也是比较优质的组合。

电灵和林兽的组合：

电灵和林兽组合，显然又是一个远程攻击和近程攻击的组合。但是相比人类和林兽组合来说，这样的组合要更为省心一些。因为电灵的攻击力比人类强。在这个组合中，引怪的任务当然是交给林兽了，战士不管在什么时候，都得冲在最前面。电灵在远处的攻击是很强大的，这样的组合里，林兽速度快，杀伤力也还不错，足以弥补电灵出手较慢的不足。并且，林兽有用毒的技能，电灵有用电麻痹的技能。两个一起出手，怪物也能三两下就搞定，而且，损血还是最少的。所以，电灵和林兽这样的组合，是比较完美的组合。

电灵、人类、林兽的组合：

如果你的队友正好是三大职业的人都有，就是最完美的了。林兽充当引怪的角色，人类和电灵都是远远的打怪就好了。这样的组合，一般情况下，怪物还来不急还手，它就死掉了。也可以是人类或电灵去引怪，因为这样的组合比较强大，就算怪物有一次出手的机会，它也不会再有第二次了。所以，三大职业组合到一起，才是最为强大的队伍，是值得推荐的最好组合。

不过，如果并不能三大职业一起去战斗的话，就选择最优质的组合了，如果没有较好的组合，那也应该随便的组合一下，不管怎么说，在《战火：红色警戒》中，组队总是比不组要强很多。

精彩的任务

游戏中的任务分为两个系列，主线任务系列和支线任务系列。主线任务是可以不断的做，主要是对人物角色能力的训练，得到的奖励一般包括少量的经验和能够使用武器、衣服、佩戴等；而支线任务则是有丰厚的经验奖励，大部分任务都可以在能力范围内比较轻松的完成。

主线任务是从人物诞生去找卡尔开始的，以后就可以一直持续做下去了；支线任务则必须去找地图上的 NPC，与他们对话，激活任务才可以去做，支线任务的激活除了要去找相应的 NPC 对话外，还需要你自己的等级达到一定高度，对话才会激活支线任务，这个比较的重要。

一般情况下，你每到一个地方，都会有不同的 NPC，每个 NPC 可能都会有点什么让你去做，只是看你的等级到了没有。所以，每到一个新地方，一定不要忘了拜访 NPC，也许，可以很轻松的就赚一笔丰厚的经验。

在做任务时，可以主线和支线一起接，这样比较的节约精力和时间。如果组队的话，任务是可以和队友共享的，这个人性化的设计可以免去很多重复接任务的时间，在队伍中交换共享没有激活的任务，然后做完统一回去交，也会大大节省来回跑路的时间。

做任务的时候，有一个方便快捷的操作是比较好的，系统会经常提醒你按下"L"可以打开任务栏。打开任务栏的好处，不仅仅是可以查看你都接了哪些任务，还可以点击任务栏中的 NPC 的名字，系统自动导航会让你轻松的找到 NPC，不用自己费神跑路。另外，如果你找不到做任务要打的怪物，也可以直接点击任务栏中的怪物名字，自动导航到相关地点。不过，虽然游戏中的自动导航系统非常方便好用，但是这个系统也有一定缺陷。自动导航系统它只限于在同一个地图上使用，也就是说如果你在中心车站，你要打沙漠虱虫的话，自动导航就帮不了你，必须得你自己先找到传送点，跑到沙漠以后，才可以使用自动导航。自动导航的另外一个缺陷就是，有的时候它会把你往错误的地方带。玩过这个游戏的玩家也许都有体会，在中心车站的研究员那里接到杀生化犬的任务，使用自动导航系统去找怪物，它就把玩家带到了小型生化犬那里。由于中心车站的生化犬是比较少的，没有找对地方的话，可能打一整天怪，都不能得到任务需要的东西。所以在使用自动导航的时候，我们自己也要加点注意才好。

总的感觉是，主线任务比支线任务要更为复杂一些，难度也更高一些；而支线任务较为简单，经验奖励也更高。在出生地的任务，做起来容易，而来到不夜城之后，任务做起来就难多了，就开始需要多方面的配合了。

可能是由于内测的原因吧，游戏中还有一些问题，比如自动导航系统在找怪或是找人的时候它不会主动的躲避主动攻击的怪物。所以在自动导航时，如果没有看紧的话，有可能就会死掉；有时候，自动导航也会找错地方。不过瑕不掩瑜，《战火：红色警戒》整体可玩性和对组队互动的强要求的确是它的一大特点。公测之后如果能够将小遗憾修整，再开放令人期待的单开场景，玩点应该能让我们爆起来！■



组队的效率更高

战火 初级支线任务图片流程





任务一：蜥蜴粘液

①角色等级达到 2 级既可到出生地附近找到机械工人"佛朗哥"获得第一个支线任务。
②佛朗哥因为装备破损需要粘液来修复装备，黏液可以杀死蜥蜴获得。点"接受"就可以获得这个任务啦。现在可以去杀蜥蜴，它们就在你周围。
③杀死蜥蜴获得黏液。一共需要 10 个黏液。
④拿够 10 个黏液就可以去找佛朗哥交任务啦。





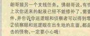












任务三：修理机械

①角色达到 6 级时，还是找出生地的机械工人佛朗哥接另一个支线任务。佛朗哥说，有些装备用上次你送来的黏液已经不能修补了，需要更换零件，并告诉你巡逻眼和侦察者可以得到零件。
②侦察眼和巡逻眼在出生地的左面，都是远程攻击的怪物，一定要小心哦！
③好了，打败他们就可以获得我们需要的机械零件了，拿够 15 个就可以回去复命领取奖励了。









任务二：龟肉羹

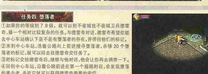
①角色等级到达 4 级，可以在出生地找到厨师蓓尔接龟肉羹任务。
②蓓尔会做很多美食，她会告诉你，如果你想品尝她做的美食，就要拿给她龟肉。另外，杀犀角龟可以获得龟肉，好啦现在出发寻找犀角龟吧。
③犀角龟就在出生地的下面，深蓝基地入口那里也有很多呢。杀死犀角龟获得龟肉，一共需要 6 个。得到足够的龟肉以后就可以回蓓尔那里获得奖励啦。






任务四：堕落者

①如果你的等级到了 8 级，就可以到不夜城找不夜城卫兵德雷奇，接一个相对比较复杂的任务。与德雷奇对话，德雷奇希望你能去中心车站确认下是不是有堕落者的存在，并带回他们的标记。
②来到中心车站，沿着公路向上前进搜寻堕落者，杀够 20 个堕落者的标记，就可以回去找德雷奇交任务了。
③把标记交给德雷奇后，继续与他对话，他会让你再去调查一下。
④回到中心车站，沿着公路前进在第一个插路附近，会发现堕落的袭击者，杀死它就可以获得德雷奇需要的密信。
⑤拿信给德雷奇后，他会让你去杀掉堕落者的头目。堕落者的头目就在袭击者聚集的地方。杀掉它，就可以回去交任务啦。






我们曾在 2007 年 1 月走进过战火工作室，而在半年之后，我们惊喜的发现他们有了非常巨大的变化，从创作环境到每个人的面貌都似乎发生了不小的改变。曾经的那个团队，和如今的这个团队，是否还是有着相同的理想呢？带着一些关于游戏以及团队的问题，我们来揭密战火工作室的现状吧。

问：当时是怎么想到要制作一款融入了即时策略元素的 MMORPG 呢？

张志鹏：很早以前我个人及现在的很多同事都是即时策略游戏的爱好者，一直都有这样一个想法，将网络游戏与即时策略结合在一起。在研发《战火：红色警戒》之初，我们详细研究了即时策略经典之作《红色警报》的优势和劣势，在奉行与玩家更接近、更具吸引力的宗旨上进行了反复的论证，希望有一款能够满足玩家双重需求的产品，给大多数玩家带来新鲜、刺激的感觉，于是《战火：红色警戒》横空出世了，它也是第一款融入了即时策略元素的 MMORPG。

问：《战火》最近有了新名字，请问它是怎样贴近《红色警戒》的呢？

专访实录：“战火”工作室

任务五：丢失的货物

①当角色达到 10 级，在不夜城的军需官克利兹那里可以获得这个任务。他的货物被流浪者抢走了，希望你能帮他夺回来。
②流浪者就在中心车站的左下角。很容易就可以找到。杀死他们获得丢失的 5 件货物。
③回去找克利兹复命，他会要求你送给中心车站的营地指挥官西罗。
④西罗就在中心车站的营地里，中间位置，也很容易找到。与他对话，将货物交给他，便可完成任务。





申一：根据网游一些需要，我们将《战火：红色警戒》的背景设定在一个远离地球的宇宙空间中，并以在这里展开的后现代战争为题材，大量引入现代战争武器，如枪、炮、坦克等。《红色警戒》中以各国家间的战斗为原形，而《战火：红色警戒》则将人类文明、林兽文明、电灵文明集合在一起，打造出了不同文明的主体灵魂。

问：为何现在《战火：红色警戒》的画面依然坚持走 2D 路线呢？

刘爽：为了简单。3D 虽然带给你更多的视觉上的自由度，但预渲染的图片总是比实时渲染的更漂亮、更细腻，并且 3D 技术的渲染也需要更高级的技术支持，而 2D 技术则可以更广泛的运行在各种不同配置的电脑上，同时不会给用户造成眩晕等不适感觉。我们感觉，2D 的渲染模式比 3D 更加适用于即时策略游戏，不仅可以轻易实现大规模战役的运算，也可以给玩家带来更强的全局感受，并且操作简单。所以我们选择了一条，让大多数玩家在游戏中得到更多快乐的道路，这也是我们努力的目标。

问：那么即时策略的特色是如何体现在游戏中的呢，在 RPG 中融入 RTS 特色会不会给开发工作造成很大的难度？

马进：将即时策略元素融入到网游中，确实给我们的开发过程增加了不小的难度，例如即时策略对战斗场面的描绘，对战场上各种因素的演算要求都很严格，而这些在网络游戏中并不多见。不过我们倾力打造的这款游戏是团队整体技术水平的完美体现，这一点玩家在游戏中


曾经简陋的工作环境

会有深刻的体会，上万人同时在线的大规模战场，使玩家可以体验到原来《红色警戒》那种壮观的人海战斗，而每一个单位又都是一名真实存在的玩家，使战斗更加震撼。不仅如此，战场中还加入了建筑、科技等元素，使游戏更具策略性，更完整地体现了即时策略的要素，给玩家更多乐趣。

全景揭秘

问：在《红色警戒》中有许多令人难忘的东西，那么团队为《战火》做了哪些努力呢？

张志鹏：首先，历时三年打造的《战火：红色警戒》，倾注了我们非常大的心血。在研发过程中，我们一直思路明确，抱定打造国人精品网游的信心，对游戏进行了全面深入的创新，力图营造美感的游戏场景、战斗和技能效果，并在后期聘请了专业的音乐制作团体，为游戏量身订做了精美的游戏主题乐，让玩家在游戏中能够更好的融入游戏之中，感受《战火：红色警戒》的无穷魅力。值得一提的是我们的美术实力也很强大，在某些方面甚至可以与一流的国外游戏制作公司相媲美。至于详细的内容，就需要玩家亲自进入我们的游戏里来体验了。

问：在即时策略游戏中战斗都比较短暂，这点似乎与网游的时间投入似乎有些冲突，《战火：红色警戒》是如何解决这点的呢？

张志鹏：《战火：红色警戒》是 RTS 与 RPG 相结合的，其中 RPG 游戏中的战斗是以任务来定，具有可伸展性，他的可持续性延续了 RPG 游戏的传统优势，而 RTS 的所有战斗都是非常激烈的所以《战火：红色警戒》在 RTS 和 RPG 两种游戏的完美互补，正好解决了这个问题。只有完美的提升和产品创新，所以我们不存在任何的冲突。


如今焕然一新的研发部还特意摆上了植物



游诚时代 CTO：张志鹏

张志鹏现任北京游诚时代网络技术公司副总裁，国内资深游戏制作人。由于对游戏及编程的热爱，1999 年，张志鹏就实现了自己的梦想，加入国内首屈一指的研发公司目标软件。凭着极强的学习能力和对游戏的热爱，破格成为目标第一个 RPG《秦殇》的主程序，该游戏被翻译成 7 种语言，销往 10 多个国家。2002 年，目标第一个网游《天骄》正式启动，主程张志鹏带领目标的程序组精英掀开了目标网游历程的新篇章。

2003 年，张志鹏创建《战火》开发团队，带领研发人员奋战四年，终于将《战火》打造成功。2007 年张志鹏作为游诚时代网络技术有限公司 CTO，对《战火》研发团队进行重新整合，实现了研发运营一体化，并向着更高的目标前进。



《战火》项目经理：马进

现任《战火》项目经理马进，湖南常德人，2000 年进入面日公司，专业从事面日企业软件程序开发，具有丰富的程序编写经验。2003 年进入目标第一研发部参与《复活》及《天骄 I》的功能制作，2004 年进入《战火》研发团队担任项目经理一职，负责网络游戏《战火》的整体制作工程。



主策划：申一

神童出身的申一，14 岁考入南开大学，攻读生物系，18 岁大学毕业，21 岁成功拿到研究生学历。2001 年进入目标软件，先后担任《秦殇》的系统 / 数值设计、《天骄》的数值设计、《复活》的系统 / 数值设计，2003 年担任《天骄 II》的主策划。在目标已经 3 年的申一喜欢研究游戏，是一个游戏理论达人，他所创造的五行理论和打造系统为成为目标第一研发中心，《秦殇 – 天骄》系列游戏的最大特色。目前申一已经成为《战火》开发团队的主策，为《战火》设计独特的游戏系统。



主美术：刘爽

出生于 1977 年，酷爱绘画，喜欢研究历史，对游戏开发有浓厚的兴趣。于 2000 年加入游戏行业，曾担任光荣公司主美职务，参与开发了《决战》、《真三国无双》、《真三国无双·猛将传》、《大航海 Online》、《信长野望 Online》等多款顶尖游戏产品，并于 2003 年进入《十面埋伏》游戏项目组，从事网络游戏原创工作，拥有丰富的美术工作经验。现担任《战火》游戏开发组主美职务。

武林外传
wulin2.com.cn

诡道领土战

文/先留空



领土战开放后，游戏世界里的帅哥靓妹们纷纷骑上了金猪宝宝和小小鸟，他们当然不是在炫耀可爱的骑宠，而是领土战里的快攻战术使这些跑得特别快的骑宠变成了必备品。什么，你居然还不知道什么是骑宠快攻？难怪在领土战里要吃亏了！

领土战三角防守

经过这一段时间的领土战，相信大家多少都有了一点战场经验，于是大到战场布局，小到队伍职业配合，都成为当前的热门话题。其实万变不离其宗，所有的一切都是围绕着如何能尽快从五个资源点中掠夺到 10000 点资源，最简单也最容易实现的就是"三角防守"，只要有三个资源点绝大多数时间掌握在自己手中，就能保证自己的资源点数始终高于对手了。

选择三角时，当然应该选可以相互乎应的点为佳，以大本营在下方的红帮为例，推荐的三个点是"土"、"金"、"水"。按理说开局是利用传送门抢"火"点比抢"金"点容易，之所以推荐"金"，是因为复活后通过大本营前左侧的传送门可以直到抵达左边的三岔路口，这里距离"水"和"金"都只有 30 秒左右的距离，易于相互呼应。

每个资源点留十人左右进行防守，再把小号派到各个路口，死后充当探子，侦察对方动向，其余的帮众可以分为三支队伍，一支负责攻击、骚扰敌人的资源点，另两支在传送门附近待命，一般都可以保障三个资源点安全。如果进攻小队顺便的话，说不定五十分钟左右就能够达到 10000 点资源点了，如果不顺利也能稳操胜券，只是得多等上十来分钟。

骑宠速攻

在介绍骑宠速攻前先来了解一下高速宠物的优势。高速宠物指的是普通骑宠多多龙、帮派骑宠噩梦以及已经成为绝版的金猪宝宝和小小鸟，它们的奔跑速度是每秒 5.2 米，而其它宠物则是每秒 5 米。可别小看了这 0.2 米/秒的优势，举个简单的例子，领土战战场上的"水"资源点，处在正中间，与双方的距离相等，大约是 800 米、用高速宠骑只需要 150 秒，用其它骑宠则需要 160 秒，多出来的十秒已经足够组织起一个防御阵地进而完成一个 15 秒的拔旗动作了。

骑宠速攻包括两个方面，一是刚开局时抢先占领资源点，二是己方旗帜被占后在迅速反攻，在一分钟甚至 30 秒内夺回旗帜。

首先是开局抢资源点，还是以大本营在下方的红帮为例，到"土"旗帜最近，是必夺的点，距离约 220 米，耗时 53 秒，通过战场传送门抢占"金"、"火"，距离约 430 米，耗时 83 秒，通过传送门抢"水"旗距离约 520 米，耗时 100 秒。"木"点离对方太近，除非己帮实力足够强悍，否则就放弃吧。抢点的关键是队伍不要拉开距离，到地方后先不急于夺旗，而是留一人拔旗，其它人继续往前跑五秒左右作好防御准备，防止拔旗的队友被打断。

然后，迅速救援和反击才是赢得整场战争的关键。这里的快，不仅体现在骑宠快速增援，也体现在"料敌机先"上。前边说过，在分配人手时要把小号分到各处充当密探，这样的"哨卡"不需要太多，五个足矣。大本营门口要一个人，看看敌人是否有集结，如果有，集结了多少人；四个岔路口，每处一人，如果有敌人通过，则汇报去向和人数。有了这些侦察兵，就等于有了三十秒以上的反应时间，加上骑宠的速度优势，往往要做的只是增援防守，连反攻都用不上。

铁三角防守中，人员集中也是我方的优势之一，所以救援队伍一分为二，即不至于分散，也不会因为两点同时被攻击而陷入混乱。如果三个点同时遭遇强大攻击时，可以让进攻队袭击"木"点和对方大本营，只要他们的人马不能源源不绝地涌来，守住和夺回都不是什么问题。另外，守护资源点的十人队伍中，最好能安排能够远程攻击的帮众，任务不是看到敌人时冲上去硬拼，而是打断拔旗动作，等待大部队的救援。

孙子兵法上说，用兵者诡道也，在对战时除了先机，布局也很重要，只要掌握要领，相信大家都会成为领土战的强者。不过，凡事都是相对的，不是绝对的，等所有人都采取速攻之势，那就没什么可比性了。所以用兵，也要讲究随机应变才好。祝大家都能在领土战中旗开得胜。■



抢占"水"资源点　剑圣 VS 戮神



致命一击



夺旗成功！

循环任务作为《完美国际》任务系统中重要的组成部分，它的形式是多种多样的，从最初的平魔任务，到现在的石头任务、善恶任务、曲别针任务等等，都无一不是让玩家在任务的时候有了更多元化的选择，同时也让玩家在游戏的过程中感受到了一个更为轻松愉悦的游戏环境。下面就是其中三大趣味任务介绍，希望大家也能够乐在其中。



《完美国际》

三大趣味任务连轴转

文/小洋铲



■疯狂的石头

任务等级：30 级一99 级

触发 NPC：祖龙城西　侯人兮、杜若、杜蘅

任务奖励：经验、元神若干

（等级不同，奖励不同）

传说，完美三大种族联军与怨灵间的战争已经进入了白热化的阶段，帮助祖龙城各处的铁匠、裁缝、巧匠、药师、货郎寻找五种蕴含着五行力量的石头，以便他们为战士们的打造出更好的装备。这个循环任务的等级跨度较大，无论是 30 级的低级玩家还是 99 级的高级玩家，都可以在相应的任务 NPC 处触发并完成任务。石头任务的完成方式最为简单，不同等级的玩家只需按任务要求找到不同等级五行石头，并送到相应的特定 NPC 处，便可以完成任务并领取到相当不错的经验、元神的任务奖励。此任务一天只可以完成一次。游戏里的五行石头是可通过在货郎处购买 1 级的初级宝石，到合成师处合成的，无论宝石的等级如何，合成机率均是 100%哦。

■赏善罚恶任务

任务等级：60 级

触发 NPC：寻梦港、祖龙城

赏善罚恶使张三（60-79 级）、

赏善罚恶使李四（80-94 级）

任务奖励：经验、元神若干

（等级不同，奖励也有所差别）

赏善罚恶任务是新近开放的循环任务，以每 5 级为一个任务档次，通过任务 NPC 处的购买令牌年，按照任务的要求就可以顺利完成任务了。这个任务一般分为两个步骤，赏善其实就是为游戏内某个特定 NPC 送去一个盒子，而罚恶则是按任务要求打 N 个特殊怪物。这种任务的完成较一般的平魔任务难度稍大，过程也较为复杂，很多情况下为了保证任务的完成时间，还要花费大量的传送费用。善恶任务这个任务 24 小时只能触发完成一次，整个任务会限定在一小时内，由于任务没有时间提示，玩家一定要记清楚触发任务的明确时间，否则错过了交还任务的时间，当天的努力就白费了。另外，玩家在做这个任务的时候，如果组队完成的话，绝对可以在几十分钟的时间内就可以完成，同时再接上相应的平魔任务，那可就是一举多得了哦。





■曲别针换别墅任务

任务等级：70 级

触发 NPC：祖龙城　长老

任务奖励：经验 10 万、元神 2 万、声望 5 点

以及其他特殊的道具。

曲别针任务比较有趣，其设计理念来源于流传网上的加拿大小伙麦克·唐纳用一枚曲别针换到一座别墅的故事。《完美国际》内的这个任务，是玩家等级达到 70 级可触发完成的循环任务之一。曲别针任务与善恶任务一样，每天只可以完成一次。玩家在触发任务的时候，先要到祖龙城长老处领取别针任务，然后到祖龙城西的李梦白处换得一枚曲别针，随后再找到祖龙城的杜蘅便可以完成第一次交换。后面的任务过程就没这么简单了，玩家必须按照任务的提示找到分布于完美大陆各处的特定 NPC 才完成交换，最后当玩家按任务要求将所有任务 NPC 都找到，并拿到《别墅产权证》后，便可以回祖龙城西找李梦白领取任务奖励了。虽然这个任务并没有具体的时间限制，不过跑路的过程，还是比较浪费精力和金钱的。■

任务 NPC 及坐标列表

地理志	祖龙城西的胡方蓓	522	648
列国志	断桥村的莫商	229	556
夏风传	伐木场的老猎手	498	970
风俗志	野人村的货郎小金	218	423
五帝纪	通天湖荼花女	458	593
怨灵传	幽兰村洛华	586	564
礼乐志	幽兰村徐霞客	586	566
郊祀志	祖龙城的翼天远	581	685
祖龙传	联军营地的弦高	621	723
兵器传	渔村的柳生雾隐	655	856
天文志	万劫城城主	665	968
货殖传	信风镇的货郎陈凯	431	736
冥府考	布尔罕山的疾风隐者	357	787
古今人表	苏木尔营长老	334	827
五行志	落日镇铁匠杨铁心	124	590
神月传	龙战之野熊十力	143	641
覆霜城传	绝龙坡赵鹰	285	566
诙谐传	踏剑山庄宏儿	434	459
帮派志	獠牙镇王飞	464	340
律历志	寻梦港大学生	666	730
儒林传	寻梦港药师吴容波	667	375
怪谈志	云梦村铁匠陈铁衣	247	373
长生泉志	云梦岭阴阳师	549	377
伤麟志	砥石寨李小心	539	416
游侠传	迷失村老妪	639	416
刺客传	桃源镇的伙计	640	564
风破天传	露华岭的许仙	654	550
秦陵传	暗香坡百里风	664	610
仙魔传	暗香坡异域人	642	614
外域传	东屏镇货郎秦小可	182	866



搜狗输入法推出《天龙八部》网游专业版



4月27日，搜狗输入法正式推出“天龙八部专业版”，作为大型角色扮演网络游戏《天龙八部》的御用输入法，搜狗拼音输入法3.0针对网游《天龙八部》量身打造的换肤功能和专门为游戏量身定做的词库，不仅增强了游戏交流过程中的视觉享受，更大大提高了游戏过程中的打字速度，为广大玩家提供了前所未有的人性化交流体验。

对于网络游戏玩家而言，输入法的不便会造成诸多的麻烦。这是因为网络游戏中有相当多的专属词汇及短语。在《天龙八部》中，玩家们在交流时刻经常要提到很多词汇如：“金庸”“求组”“棋局”“剧反”“低价不回”“狂密”“跑商”“秒杀”“漕运”“师门”“水牢”“还童”“万灵”等，这些网游专用词在目前所有输入法中均无法通过组词正确识别，而这恰恰是《天龙八部》玩家们使用非常频繁的“流行用词”。







体积仅为8M的“天龙八部专业版”，功能异常强大，是只有《天龙八部》的玩家才可享受的“御用极品装备”！除了很多玩家经常在《天龙八部》游戏中使用的专用词组之外，“天龙八部专业版”采用目前最先进的搜索引擎技术，涵盖了互联网上最新最全的中文字词库，覆盖所有类别流行词汇！无论明星、影视、游戏、球星、软件、动漫、歌曲、电视节目等，只需一次输入，全部轻松搞定！并且还可以随时在线更新。搜狐董事局主席兼首席执行官张朝阳表示“搜狐将秉承创新的理念，细分用户群，根据网民的不同需求，为网民带来更多更便捷的用户体验。”



八卦天龍

这网络游戏《天龙八部》，可真是越来越热闹了。乔峰与阿朱的爱情故事凄楚动人，段誉在万劫谷底遭遇曲折离奇，吕师襄于明教众强中脱颖而出，母夜叉孙二娘居然成为峨嵋门徒返璞归真，天山童姥稳坐天山第一把交椅，这些在金庸先生笔下本互无联系的人物，如今却齐聚天龙，你方唱罢我登场，给各位看官带来一场场的好戏。而且在游戏《天龙八部》中，不仅有古代的著名人物，还掺进了许多现代的时尚元素，八卦在这幻色江湖中就颇为流行。

天龙服装设计院



▲炫目天龙套

手机厂商会问“今天你Call了吗?”，百度会问“今天你搜了吗?”，搜狐新浪会说“今天你博了吗?”。这些问句普天盖地，让人无从抵挡，而今笔者也要俗俗的问一句：“今天你穿了吗？”问到这儿，兴许会有人已经握紧了拳头，笔者自然不会愚蠢的问大家穿的是西装裙子还是马夹，要问的是在《天龙八部》里，对自己的装备，可曾琢磨过，明天穿什么？当处在不同的门派时，会面临不同的服装选择，九大门派总共为玩家准备了十八套风格各异的极品服装，不论是英雄还是侠女，总会有一套最适合你的。

张艺谋导演的《满城尽带黄金甲》刮来了一阵金色旋风，大理派的门人不甘落伍，由天龙寺推出的“黄金甲”套装真可谓金碧辉煌，耀人眼目，彰显大理国的物产丰饶、国库充盈。天龙寺套装讲究的是极尽的奢华与精


▲影视剧中的明教服装


▲明教圣火套

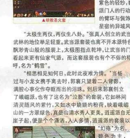
致，金丝银线织就的皇室风范，与黄金甲造就的视觉效果不相上下。细看大理女式套装，其上衣部分与巩俐的皇后装何其相似！

苏有朋版的《倚天屠龙记》耗费的三千万投资可以说物有所值，且不论戏中演员的精湛演技，单是设计精巧的各类服装就够让人赏心悦目的了。在《天龙八部》游戏中明教的"圣火"套装，就采用了与电视剧中相似的绢类布料，飘逸不凡。当张无忌身着轻逸白装统领明教时，当赵敏眉目含情裙袂飘飘时，有谁不为这一对碧人心动呢？"圣火"套装不仅有着象牙般的细腻白色，在袖角裙边还有雄雄的火焰花纹，相当引人注目。

阿紫是《天龙八部》中性格特异的人物，她出自擅使毒的星宿海，紫色在她身上显得迷蒙离奇。游戏中的星宿套装也选了紫色为主要颜色，无论男女均在脸上蒙上了一抹紫色的轻纱，套装合身简洁，让星宿派门人的行动又敏捷了几分，银色的臂环与佩饰显得精巧雅致，凸显星宿的异域风情。

"太极生两仪，两仪生八卦。"张真人创立的武当派，在武林的地位举足轻重。武当派套装也离不开本派特色，似飘渺青山般的服装上，太极图指点乾坤，让武当的门人看起来更有仙家气派，而这套服装也有个不俗的称呼，名为"鹤雪"。

"相思相见知何日，此时此夜难为情。"当杨过与小龙女携手离去时，郭襄只望着二人背影，满腔心事化作夺眶而出的泪珠。到后来郭襄创立了峨嵋派，也有了这名为"泣影"的套装，它如林间清灵随风的紫竹，又如水中娆娆的粉荷，映着峨嵋山的一方翠绿色，真是山清水秀人更美。逍遥派自无崖子起，便是个个潇洒，人人多情，逍遥派的套装以"幻殇"为名，碧色为主，更让人向往那琅环福地，水帘洞天。


▲逍遥泣影



阿紫

洪七公、黄蓉、乔峰这些历往的丐帮帮主，每个人身上都有无数的故事，丐帮更是作为江湖第一大帮，侠义为先。虽然丐帮弟子天为铺盖地为床，但对服装也并非一点也不讲究，他们选了最为朴实的棉麻布料，样式落落大方，以实用为主，丐帮女弟子的服装也绝非人们印象中的褴褛破衫，简洁的束腰绑腿让她们英姿飒爽，蒙纱斗笠让丐帮弟子不论行到哪里都无损丐帮英名。



少林方丈

少林派不仅在金庸先生的著作中是名门正派，由古到今也是最为人们所津津乐道的武学正宗。少林门人崇尚武学，健硕的身材是他们引以为傲的资本，也难怪他们喜欢露出半臂肌肉，显露平生所学。少林的俗家女弟子并不会这么直接，俏丽的"翠柳"装上镶有硬实的皮甲，让少林套装的防御更上一层楼。

天山派的鲛皮紧身套装，专为天山派的门人而制，浓厚的蓝色与红色让他们的夜行更为方便，服装上有各处可以捆绑暗器的位置，让天山门人出手更敏捷，银色面罩为整款服饰平添了几分神秘。

这些套装都是要玩家经过一番努力才能得到的，而那些冠有各类花名的套装，则是各门派对其门下弟子的最好奖赏。

天龙美容美发厅



当下，各类美发厅大行其道，理发师不再是简简单单的剪个头，造型师的巧手能化腐朽为神奇，将顾客的三千烦恼丝变成靓丽的风景。于是女士们都舍得掷出大把的金钱，在自己的头发上费尽心思。

▲选择发型

在《天龙八部》里，要想拥有与众不同的飘逸秀发，可不是洗发水加造型师就能搞定的，金钱的消耗是必需的，更重要的是玩家自己的冒险而获得。相传燕王古墓中的怪物们，掌握着若干染发剂和发型图，消灭它们后才能得到相应的奖励。怪物凶猛，为了云鬓秀发，可不要不顾自己的小名，强烈建议玩家们到了 30 级以后再去挑战燕王墓。不知这墓中老怪是否也是爱发如命，对它们携带的染发秘籍宝贝的要命，为了这些东西它们可是会跟玩家拼命的哦。

▲选择发色

在洛阳城的(250，131)处有绾发师傅"燕如雪"，她能帮助玩家随心所欲的改变发型，不过玩家要先拥有发型图和 40 金币才能得偿所愿，这些发型有清纯的景瑶与长忆发型，有娇媚的洛玄与宝锦发型，有潇洒的流思与叠羽发型，有不凡的行云与辉月发型，不论男女老少型男素女，凡是想拥有自己的个性发型者均可在此处完成心愿。在燕如雪旁边的染发师傅何灵芝亦是心灵手巧，赤橙黄绿青蓝紫，深浅暗亮，各种发色都可以在她这里漂染。虽然《天龙八部》里是中国人的天下，但是顶着一头闪亮的金发也未尝不可，还可能成为行人瞩目的亮点。

天龙交通管理局

不论是《射雕英雄传》还是《神雕侠侣》，总是离不开那善解人意的雕儿，如果不是现代城市的局限，能够拥有一只大雕绝对比养鸽子、养八哥要威风的多。游戏中的大理内，有若干只勇猛的大雕，它们可不仅是用来观赏的，玩家可以依靠乘坐大雕尽览大理秀色。



▲双雕相遇



▲情侣骑象

大理城西门的阁罗厄，东门的阁罗善，南门的阁罗兀，杂货店的阁罗伊，是大理城中四位忠心的养雕人，他们将雕儿养的肥肥壮壮，驮着客人来来往往，欣赏大理城的风景，完成必需的任务。这些雕儿穿梭不停，当我们坐在雕上飞越大理城时，还可以碰到其它的雕儿，也许我们还能潇洒的与其它雕上的人打声招呼，说一声嗨。城中还有走雕的存在，这些雕儿大概是杨过的雕兄的亲戚，虽然不会飞，不过一步一晃的行在大理城中，倒也派头十足。

在某个时刻，大理城会出现盛装打扮的大象，象背上坐着身穿彝族服饰的青年男女，优哉游哉，不知是新婚燕尔，还是闲时出行，总之这一对大象背上的碧人在大理城引起的轰动可是不小。电视剧《还珠格格》里，小燕子和五阿哥，最终选择风景秀丽的大理隐居，不知是否是被这大象吸引？

每个门派都有不同的骑乘，当玩家的等级达到 40 或者 60 级后，就可以在本门派内购买骑乘了。天龙派的骑乘为骠马和骢马，大理皇室的弟子，坐骑也是规规矩矩的，马鞍佩物一应俱全；明教的骑乘是森林之王狮子，单是威风凛凛的坐骑，就已经给明教弟子带来无上的荣耀了；牦牛是星宿派弟子的骑乘，远居塞外的星宿门人，牦牛的厚蹄能够跋山涉水，带着星宿门人踏遍五湖四海；武当弟子仙风道骨，也只有仙鹤能够当的起武当的骑乘；峨嵋山上多灵秀，养育着人间难见的凤凰，峨嵋弟子可以骑着凤凰遨游天地间；逍遥弟子的坐骑为矫健的驯鹿，与鹿同行，自在逍遥；自古丐帮的打狗棒法就名闻天下，不过总不能让丐帮弟子骑着狗满大街遛达吧，而与狗相似却比狗厉害的狼，成了丐帮弟子的骑乘之选；少林的骑乘是老虎，想来少林弟子孔武有力，就是凶猛的老虎也可以驯服为坐骑的；天山弟子拥有人人称羡的大雕，天下天下任自由。这些骑乘中，峨嵋的凤凰、武当的仙鹤、天山的大雕是可以飞翔的飞禽，其它均为走兽，它们之间的速度是差不了多少的，不过在经过一些较低的障碍物时，飞禽们是可以轻松飞过的，而走兽们则要辛辛苦苦的绕过去才行。除此之外，各类骑乘之间无本质区别，玩家可以根据自己的喜好去不同的门派，选择不同的骑乘。



▲明教狮王　▲逍遥灵鹿



▲峨嵋凤凰

天龙珍兽培育场



▲抓宠玄武岛

人在江湖飘，哪能不挨刀？不过有了珍兽的陪伴，这刀就会挨的轻一些了。洛阳城虫鸟坊的云涵儿可以将玩家运送到玄武岛，那里聚集了各类珍兽，不过能不能驯服它们就要看玩家的本事了，在岛上有强大的护岛神兽，玩家需要消灭掉一定数量的普通兽类后，才会出现可以捕捉的珍兽。玩家在使用捕捉的技能后，鼠标在可以捕捉的珍兽上就会变成一个小绳索的模样，施展后珍兽就可以收入袋中啦。不过也会有主动攻击的兽来搅场子，忍耐一会儿，珍兽会乖乖的跟玩家走的。一般玩家可以拥有三只珍兽，随着等级的提升，玩家能够携带更多的珍兽，那么在战斗中，就可以轮番让珍兽参战，对付怪物了。

按住 ALT+X，打开珍兽列表，所有珍兽的属性就会呈现在玩家面前。最上面会显示珍兽的类型，有成年珍兽，珍兽宝宝、变异珍兽等不同名称，在珍兽的画面部分会显示玩家可携带的级别和成长率，下面的方框里是珍兽各项技能，不同种类的珍兽拥有的技能也是不同的。右侧栏是珍兽的各项属性，其中悟性影响珍兽可携带的等级和资质加成，根骨可提高珍兽悟性；珍兽的名称是可以随时改变的，当然也就出现了各种搞笑的名称，例如狗类珍兽被叫做"汪汪"，猪类珍兽被叫做"胖不是我的错"，娇小的浣熊被命名为"我是虎"等等，这些妙趣横生的名字，成了天龙珍兽的一大特色。

刚捕捉的珍兽只有最基础的资质与等级，要想拥有强大的珍兽，就要让珍兽提高等级。点击 ALT+X，调出珍兽界面，点击"出战"，被选中的珍兽就会马上摇头摆尾的出现在玩家旁边了。带着珍兽一起去杀怪，珍兽的经验值就会上涨，与玩家的升级一样，经验值到一定级别，珍兽就会自动升级，每提升



▲查询成长率


▲个性小龙

一级会得到5个属性点，属性点可以用来提升珍兽的力量、灵气、体力等数值，让珍兽更厉害。玩家的等级提升后，如果不再需要低级别的珍兽，就可以点击"放生"键，让珍兽重归大自然，不过这样玩家将永远不会见到这只珍兽了，放生之前要考虑清楚哦。

珍兽在战斗中也会消耗自身的生命值的，当生命值不足的时候，就要喂它吃东西，否则珍兽就会被自动收回，无法再战斗了。在珍兽列表中点击"喂养"键，背包中的珍兽口粮就会恢复珍兽一定的生命值，或者用鼠标右键点击尚未被收回的珍兽，会出现"喂养"的选择，就能直接喂养珍兽了，燕子之类的虫食类珍兽喜欢吃天牛口粮和蝗虫口粮等，兔子等草食类珍兽喜欢吃甘蓝和葛藤口粮，小狗和浣熊类的肉食类珍兽喜欢吃新鲜肉和细嫩肉口粮，在各个大城市的虫鸟坊都可以买到相应的珍兽口粮，有一种珍兽是金光闪闪的可爱小龙，那么，请猜猜它喜欢吃的口粮是什么呢？

不仅是喂养口粮，珍兽的快乐度驯养也是很重要的，快乐度上限是100，随着战斗时间的加长，快乐度会逐渐下降，低于60后，珍兽就会被自动收回，如果珍兽死亡，快乐度会一下子下降许多，这时候就需要有相应的驯养道具来恢复珍兽的快乐度了。在珍兽商店里，黄锡弹弓可以恢复2个快乐度，回旋金球可以一次恢复10个快乐度。与口粮相比，这两个工具可以恢复珍兽快乐度，口粮则恢复珍兽生命值，在实际战斗中，我们可以用口粮不断给珍兽补充生命以延长其作战时间，也可以等待珍兽死亡后，用工具恢复其快乐度，然后重新让珍兽出战，这时候的珍兽可是满血的，也就是说，增加快乐度的工具可以兼顾口粮的作用。珍兽的寿命也是有限制的，死亡一次寿命就会减少一次，恢复珍兽的寿命，必须得用珍兽延寿丹或者延年丹，不过每只珍兽的寿命值都在七八万之上，延寿丹想发挥作用，得等上好一阵子了。

极品珍兽试炼所


▲珍兽提升

游戏中的珍兽们，既可爱贴心，又能征善战，而且它们还可以学习新的技能来提高自己的战斗本领，让自己变得更强大。玩家通过打怪或者做任务等，会得到若干珍兽的技能书，拿着技能书后就可以去洛阳的NPC云渺渺处让珍兽学习新技能了，不过珍兽的技能效果不一定是叠加的，很多时候新的技能会覆盖原有的技能，要挑选合适的技能学习，不能一味的贪多。珍兽由于本身种类和资质的不同，能够在实战中领悟到新的技能，没有珍兽技能书的玩家不用着急，让珍兽跟随自己去经历不同的战斗，也是强大珍兽的方法之一。

前面提到的珍兽的悟性，与珍兽的能力息息相关，不同的悟性影响珍兽资质的百分比和增加的等级。刚捕捉到的珍兽是没有任何悟性的，需要牺牲另一只普通珍兽来提炼该珍兽的悟性，被提炼的珍兽要求是非变异珍兽，且携带等级要大于或等于提炼珍兽的携带等级，根骨值也要大于或等于提炼珍兽的悟性，符合这些条件后，才能进行珍兽的提炼。由于珍兽的提炼是有一定的失败率的，成功提炼珍兽的机率是相当可贵的，玩家经常会在综合频道看到NPC的喊话，在恭喜某位玩家提高了珍兽的悟性。

珍兽宝宝比起成年的珍兽，成长潜质要高一些，但是珍兽宝宝又不是那么容易捕捉到的，所以洛阳的云渺渺还给珍兽们提供了一项功能——还童。将成年珍兽还童为一级的珍兽宝宝，属性值和资质都会产生新的变化，等于拥有了一只全新的宝宝。需要注意的是，70级以上的珍兽需要的是高级还童卷轴。

看起来洛阳的虫鸟坊功能好强大，好多功能都需要去找云渺渺实现。不过有一项属性则必须到苏州的云霏霏处去检验，那就是珍兽的成长率，


▲珍兽属性

针对10级以上的珍兽，花费1银就可以查询该珍兽的成长率，它分为普通、优秀、杰出、卓越和完美五个等级，成长率有什么用呢？当珍兽的等级提升时，各项战斗属性值也会随着提升，那么成长率越高的珍兽，战斗属性值也就提升的越高。

同样，珍兽的征友和繁殖也是要靠云霏霏的，玩家可以请云霏霏当红娘来发布自己珍兽的交友信息，也可以去查询其他珍兽的征友信息。珍兽的交友目的当然不仅限于拉拉小爪，逛个森林那么简单，主要目的是为了繁殖第二代更强大的珍兽，为了防止出现资质不正常的二代珍兽，系统对于珍兽繁殖的条件可以说是相当苛刻的。首先，要想进行新的繁殖，那么从未繁殖过的珍兽等级要求为30级，繁殖过一次的为50级以上，繁殖过两次的为70级以上，繁殖过三次的珍兽必须要90级以上。然后进行繁殖的两只珍兽必须为同一种类，如果硬要把冰蚕和小狗扯到一起，或者把燕子与浣熊套上关系都是绝对不可能的；两只珍兽必须为宝宝类，成年珍兽由于资质的潜力不强，被剥夺交友权力，变异珍兽由于资质过强，也被剥夺权力，这个世道让那些中庸之士得以生存；两只珍兽的等级之差不能超过5级，为了防止高级珍兽与低级珍兽的繁殖结果变的更差；两只珍兽都必须无配偶或者已互为配偶，这是为了防止珍兽的主人之间会产生分歧；两只珍兽必须是不同性别，因为想要违反自然界的法则是不可能的；两只珍兽必须快乐度为100，寿命不能小于1000，不够快乐的珍兽怎么有心情交友呢；两只珍兽不能为出战状态，毕竟是珍兽们的终身大事，所以要将战事先放一放啦；还有就是，主人身上要带足银两，不然哪有钱付给NPC呢。繁殖时间依据珍兽们的等级而定，等级越高时间越久，不过繁殖出来的二代珍兽都是双胞胎，这是为了双方的主人不至于为争夺珍兽闹出纠纷。当珍兽繁殖成功后，系统会发邮件通知双方珍兽主人，如果玩家不能在规定时间内领取二代珍兽，那么珍兽父母将会携着双胞胎珍兽归隐山林，从此不再踏入江湖了。

各种八卦消息充斥着报纸网络，成为世人在紧张的工作学习之余的笑料和谈资。《天龙八部》游戏中也有着这样或者那样的八卦，让丰富的游戏变得更加妙趣横生。我们不必在乎那些流传的消息是黑是白是对是错，我们也不必考证游戏中的真真假假是是非非，只要八卦消息能博大家一笑，只要我们在《天龙八部》中能得到游戏的乐趣，这样的人生就不会寂寞。■


▲极品珍兽





文/牙牙

小亭、粉荷、青竹

从《QQ 三国》客户端 300 余兆的婀娜身材就能看出，这是一款不占机器资源的游戏。进去一看果然如此，全 2D 的画面，怀旧的横版移动模式，基于三国的文化背景，简单却不失美感的画面，小池塘、小亭子、荷花盛开、青竹遍地。游戏是正宗的 Q 版，角色 Q、怪物 Q、道具 Q、连场景都是 QQ 的，所以画面所见到处都是可爱的东西。人物设定完全遵照 Q 版游戏的三头身比例绘制，在 NPC 出现时，还配有卡通造型特写，每人都有各自的特点，台词也比较搞笑，例如诸葛谨总是碎碎念，说自己是猪腰子脸，令人捧腹。

游戏中人物动作较为流畅，虽然光影效果不多，但角色使用技能时依然会有很多特效。因为是纯 2D 横版游戏，所以造成画面上中下部分存在空间错位感，这也是横版游戏不可避免的毛病了。比较难忍受的，是游戏背景音乐，每个场景都只有一小段循环播放的乐曲，而且多半都是锣鼓点，打击乐，经常被敲到头大，建议各位玩家进入游戏时将音乐关小一点，相对在游戏音效方面还是很周到的，玩家一些行动以及任务都有音效提示，拣到关键道具也会奏乐，这个设计还是很贴心的。

三分乱世豪杰辈出

《QQ 三国》按照史实分为三国，每国都包含相同的四大职业，分别是剑侍、豪杰、阴阳士、仙术士，说白了就是盗贼、战士、法师、牧师的典型，但在平衡度上绝对没有偏向哪一国。

剑侍是游戏中的平均型角色，拥有中上水准的物理攻击力，中等水准的防御、命中、回避能力。剑侍可以穿着皮甲类防具，武器为剑，其命中率比较普通，其技能攻击力也较中庸，技能附带部分持续伤害和衰弱、缓速类的特殊效果。

豪杰是游戏中的高防型角色，拥有较高的物理攻击力和很高的物理防御力，命中、回避能力则相对较弱。豪杰穿重甲，使用斧为武器，其攻击普通、命中率偏低，其技能攻击力也是出于比较中庸的水准，技能附带少数持续伤害攻击和部分眩晕的特殊效果。

阴阳士是游戏中的强攻弱防型角色，拥有很高的物理攻击力和基本趋



三国演义》是四大名著之一，也是改编游戏最多的一部，正如书中开场白写的：“滚滚长江东逝水、浪花淘尽英雄”。历来这类严肃的历史文学演义被改编都会以战略或角色扮演的形式，毕竟书中展现的是一个乱世，更是英雄倍出的时代。而今，象腾讯的《QQ 三国》这样大玩另类路线，戏说三国历史的游戏，确实不多见。以前不是总抱怨说国产三国题材游戏没有日本改编的好么，现在不妨让我们来体验《QQ 三国》中对这些乱世英雄的注释吧。



于100%的魔法命中，很弱的体质、普通的回避能力。阴阳士穿布甲持法杖，魔防高，攻击距离远、效果高、释放长，其技能效果主要通过攻击距离、攻击范围等来体现价值，技能附带部分持续伤害攻击和盲、缓速的特殊效果。

仙术士则是游戏中的奶妈，具有十分普通的攻击效果，同样很弱的体质、回避也是非常的一般。仙术士的常用装备为布甲和扇子，因为是回复与增加对方特殊属性，其技能效果主要通过回复效果和加强效果来体现价值，技能附带部分回复效果和加强效果、沉默效果的特殊效果。

人头攒动的三国名城

《QQ三国》的任务系统五花八门，玩家出生在三个国家的其中一个主城，通过新手训练后，就可以找各处的NPC接任务。作为2D横版游戏，当地图中NPC较多时，寻找NPC就成为一个难题，尤其是《QQ三国》人气鼎盛，玩家的数量庞大，经常发生玩家淹没NPC的情况，碰到这样的情况，玩家可以通过M地图键观察NPC的位置，游戏还贴心的设计了图标指引的功能，顺着图标也可以找到NPC。对于玩家人数过多的现象，我们还可以使用CTRL长按屏蔽其他玩家的方法，寻找有关的NPC。

游戏初期任务多半都是杀怪、找人为主，难度不高，在打怪之余还能拿到额外的经验值和奖励何乐不为呢？不过遇到连续送信的任务，可就要谨慎了，经笔者测试，初期有大量这样的任务，多半都是熟悉NPC，劳神劳力，经验也不高，所以要有选择性的做。游戏中负责派发任务的多半都是三国名人，如吴国的周瑜、黄盖、周泰、诸葛谨等等，他们也有自己的个性，台词也是各有千秋，很是有趣。

自力更生庖丁之路

玩家除了拥有主职业外，在12级后还可以通过做任务得到副职业。目前的副职业有：庖丁、工匠、镶工。副职业任务委托人是各国新手城（即巴郡、魏郡、吴郡）的千货商。生产技能对于角色的练级帮助很大，在《QQ三国》这样的血瓶狂饮的游戏中，如果不会自己做药，基本上个人收入都花在药钱上了，笔者曾经为了打一个任务，只是杀15个怪就喝掉了接近45瓶回复药，很是恐怖。

玩家每进行一次生产合成即可获得一定的副职业经验，经验达到一定程度后副职业等级会提升，当玩家的副职业等级高于当前合成等级一定阶段后，生产合成就不再获得经验了。庖丁，也就是厨子，可以合成各种美食料理，玩家可以食用获得各种异常状态或回复生命、体力。工匠，可以合成出各种强化装备用的物品。镶工，可以合成出各种赋予装备特殊效果的物品，玩家的装备上需要打孔才能镶嵌宝石，而只有镶工才可以做出打孔工具。三个副职业是互相配合的，例如庖丁使用的高压锅就需要工匠做出来，所以在游戏中广交朋友才是王道。

提倡互助导师带徒

高于20级的玩家可以收15级以下的玩家为徒，双方组队练级时可获得额外BUFF，对于师傅来说是加攻击力，而对于徒弟来说是提高防御。两人共同练级时间越长，师徒等级将提高，同时师徒分别获取奖励，师傅的奖励是经验，而徒弟则是提高经济收入。徒弟每提高1级，系统将自动以邮件形式发送一份新手指导证书给师傅，并可凭此至指定NPC处领取奖励。师傅与徒弟在同一个地图上练级是最好的提高亲密度的办法，这样双赢的买卖还是可以做的。

《QQ三国》在一定意义上是横版的ARPG，游戏初期角色技能不高、装备不好，又没有药剂提高参数，所以角色表现为移动速慢、跳跃高度低，并不是游戏操作性本身的问题，低级的玩家可以通过寻找新人辅导师领取BUFF来提高自己的能力。顺便说一句，《QQ三国》中没有往下跳的概念，所以玩家不要随便按空格，省的跳上一层就得跑个老远下台阶。游戏还在内测阶段，游戏中鼎沸的人声就是玩家对于游戏的肯定，喜欢三国文化的玩家可不能错过这样一个重温的好机会。■









QQ宠物有奖四格漫画大赛获奖名单揭晓

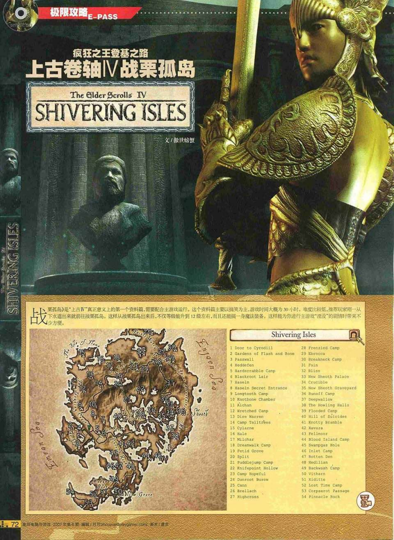
一等奖：江苏 曹敏英（奖励100QB，直接发放到QQ号码）

二等奖：浙江 蔡同学　西安 高冬来（奖励50QB，直接发放到QQ号码）

三等奖：广西 于资本　贵州 邓毅　安徽 袁梦琪
（奖励20QB，直接发放到QQ号码）

优秀创意奖：奖励1000宠物元宝
页面有限，获奖名单以QQ为准，请大家注意接收自己的奖品！

QQ:349849336　QQ:242055163　QQ:361908538
QQ:251473005　QQ:30994455　QQ:329157075
QQ:476547337　QQ:563918423　QQ:1454274
QQ:206025　QQ:375916993　QQ:26783499
QQ:9419172　QQ:213466831　QQ:59581976
QQ:244462351　QQ:53249975　QQ:12812066
QQ:3903125　QQ:41029326



疯狂之王登基之路

上古卷轴Ⅳ战栗孤岛

The Elder Scrolls IV SHIVERING ISLES

文/傲世螃蟹

战栗孤岛》是“上古Ⅳ”真正意义上的第一个资料篇，需要配合主游戏运行。这个资料篇主要以搞笑为主，游戏时间大概为30小时。难度比较低，推荐玩家刚一从下水道出来就前往战栗孤岛。这样从战栗孤岛出来后，不仅等级能升到12级左右，而且还能搞一身魔法装备。这样能为你进行主游戏“湮没”的剧情时带来不少方便。

Shivering Isles

1 Door to Cyrodiil
2 Gardens of Flash and Bone
3 Passwall
4 Xeddefen
5 Hardscrabble Camp
6 Blackroot Lair
7 Xaselm
8 Xaselm Secret Entrance
9 Longtooth Camp
10 Knotbone Chamber
11 Aichan
12 Wretched Camp
13 Dire Warren
14 Camp Talltrees
15 Cylarne
16 Hale
17 Milchar
18 Dreamwalk Camp
19 Fetid Grove
20 Split
21 Puddlejump Camp
22 Knifepoint Hollow
23 Camp Hopeful
24 Dunroot Burow
25 Cann
26 Brellach
27 Highcross
28 Frenzied Camp
29 Ebrocca
30 Breakneck Camp
31 Fain
32 Bliss
33 New Sheoth Palace
34 Crucible
35 New Sheoth Graveyard
36 Runoff Camp
37 Deepwallow
38 The Howling Halls
39 Flooded Camp
40 Hill of Suicides
41 Knotty Bramble
42 Xavara
43 Fellmoor
44 Blood Island Camp
45 Swampgas Hole
46 Inlet Camp
47 Rotten Den
48 Xedilian
49 Backwash Camp
50 Vitharn
51 Xiditte
52 Lost Time Camp
53 Corpserot Passage
54 Pinnacle Rock





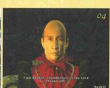
一、进入战栗孤岛

首先，要开始战栗孤岛，玩家必须找到它。从下水道出来不久后，玩家自动接到一个任务，说在 Bravil 附近的 Niben Bay 上发现了一个奇怪的门。于是点击地图到 Bravil 迅速来到这里，就可以看见水中间出现了一个小岛。



(图 01、02)"这不对！疯狂！为什么？为什么？一切都错了！这不可能！离我远点！"刚一爬上这个小岛，就看见从孤岛的门里面跑出来个人，说着这些疯话，他说完后和门口守卫打了起来。然后被干掉了。和守卫对话，守卫会告诉你他在那里就是防止别人进那个门，因为从门里出来的人基本都疯了，为什么他们会疯呢？后面玩家会明白的。





(图 03)如果你现在往门里面走是进不去的。耐心的等门说完话。然后你就可以进去了。进去后是个小房间，隔着桌子做着一个人 Haskill，国王的侍从。

(图 04)根他说话他会叫你文明点。意思就是要你坐着跟他谈，所以对凳子按空格键后才能和他对话。他会告诉你，你正在接近战栗孤岛，也就是"疯狂王子"，"根本不存在之王"Sheogorath 的王国。你问他为什么你会来到这里，他会告诉你是你自己要来的，而不是被召唤来的(的确-_-!)你问他为什么从里面出来的人会发疯，如何治愈他们，他会说你才是疯子。总之，他说，Sheogorath 需要一个英雄来帮助他。如果你能活着见到他。或许你就是他要找的人。最后他问你到底要不要进去。你确定了后房间会消失。你正式来到了战栗孤岛……的边缘。Haskill 告诉你，要想真正进入战栗孤岛，你必须穿过疯狂大门(Gate of Madness)。打开任务介绍，看见第一个任务"穿越疯狂边缘"(Through the Fringe of Madness)。在地图上转转，这个地区有两个地方要探索，分别是 Xeddefen 和 Gardens of Flesh and Bone。现在就去探索以免以后跑路麻烦。之后来到了 Passwall，找到一个叫 Shelden 的人，这个人自称是这个边缘地区的市长。你一见到他他就告诉你快去疯狂大门，有一群冒险者正在攻击守门人。于是你跟着他跑去一看，几个穿钢甲的冒险者根本没伤到巨大的守门人就被干掉了。

(图 05)看完后再跟 Shelden 对话，他会告诉你有个叫 Jayred Ice-Veins 的人似乎知道如何杀掉守门人。二话不说，找到 Jayred，Jayred 家里满是骷髅，他说他能听见骨头说话的声音，而且他还听见守门人的骨头在肉骨花园里说话(Gardens of Flesh and Bone)。要打败守门必须用他自己的骨头才可以，但是肉骨花园的门锁了，需要你去帮他开锁。于是你和他来到肉骨花园，门锁是最简单的那种。打开后干掉两个骷髅，就可以







看见一个守门人的尸体了。Jayred 要你过几个小时去找他，到时候他会把骨头做成箭，然后和你一起去干掉守门人。

（图 06、07）如果玩家就这么相信这个疯子。那么后面的战斗会变的很艰难。你应该在这个时候去下这里唯一的一个酒店 The wastrel's purse，和没精打采的店主 Dredhwen 聊聊。她会告诉你她来这里的时候这里只有一个人，就是 Sheldon，他自称是这里的市长，叫你别理他。然后跟她聊起 Gatekeeper，她会告诉你，Gatekeeper 的制作者叫 Relmyna，是个专门和尸体与死亡打交道的老女人，她就住在这个酒店的二楼。玩家可以把身上的东西（包括一开始被守门人干掉的那些人身上的东西）在这里卖掉，然后上楼去找 Relmyna 谈话。她似乎对你很反感。你告诉她你肯定要杀死守门人后，她会不小心说漏嘴，让你别去和她多嘴的学生问话。

（图 08）那怎么可能呢？迅速找到这个叫 Nanette Don 的女人，然后开始施展人格魅力，把好感度提升到 70 以上，她就会迫不及待的告诉你，打败守门人最好的办法就是用 Relmyna 的眼泪。每天午夜 Relmyna 都会去找守门人，然后大哭一场……

按 [T] 键休息到 11 点，把 Jayred 找到。带上他，守候在酒店门口。果然，12 点钟，Relmyna 走出酒店。潜行跟着她直到守门人那里，看她哭完后丢下了个手帕。待她走后冲过去捡起手帕，游戏会提示你手帕被作为毒药来使用。打开物品栏，看见了那个毒药，使用给武器上了毒，然后冲上去几刀，守门人这个庞然大物就倒下了。从守门人身上拿起两把钥匙。

Haskill 会出现，告诉你前面有两条路：Mania 和 Dementia。这两个地方其实是战栗孤岛的两边。Mania 虽然看起来光鲜亮丽很多，但是怪物更危险，人更不友善，而 Dementia 则相反。笔者推荐走 Dementia（右边的门）。因为路途短些，而且现在的选择对后面的剧情没有影响。

终于，玩家正式来到这个变态的国度——战栗孤岛。

二、城内支线任务

【Crucible 支线任务】

1.奇特物品博物馆（The Museum of Oddities）

（图 09）博物馆管理员总希望你能给她带来些新鲜玩意展览。玩家在战栗孤岛的各个迷宫探险的时候总会随机找到这些宝物。以下是所有这些宝物的清单，一共 12 个：

脱衣戒指	Ring of Disrobing
友谊匕首	Dagger of Friendship
目盲看护人的眼睛	Blind Watcher's Eye
犬牙纹钥匙	Houndtooth Key
畸形沼泽触角	Deformed Swamp Tentacle
形状的琥珀	Sheogorath-shaped Amber Sheogorath
灵魂番茄	Soul Tomato
哑了的嚎叫嘴	Mute Screaming Maw
混合碗	Mixing Bowl
两面硬币	Double-Headed Coin
水母的骨盘	Pelvis of Pelagius
喧嚣之尘	Din's Ashes

2.相反的锤子（The Antipodean Hammer）

（图 10、11）Crucible 这边的 Cutter 和 Bliss 那边的 Dumag gro-bonk 都是铁匠，他们两可以给玩家铸造武器和铠甲。Cutter 铸造的是重甲，而 Dumag gro-bonk 铸造的是轻甲。Cutter 铸造东西需要疯狂矿石（Madness Ore）而 Dumag 铸造东西需要琥珀（Amber）。如果你找到 Matrix（黑客帝国？），他们还能给做出来的武器附上魔法效果。笔者推荐的是 Dumag 那里的单手剑（11 伤害，如果有 Matrix 更好了），在初期还是很不错的。

3.一个液体解决方案（A liquid Solution）

（图 12）到 Crucible 这边的酒店老板 Sickly Bernice 说自己快死了，除非你能给她找到药：Aquanostrum。这个东西就是 Knotty Bramble 底下的水，大家走在那里顺着箭头转走就能找到了。

4.Ushnar 的恐惧（Ushnar`s Terror）

（图 13、14、15）玩家白天在 Crucible 转悠的时候，会碰到一个带着狗的兽人 Ushnar gro Shadborgob，和他关系高于 50 的时候他会告诉你，有个叫 Bhisha 的乞丐总跟着他，他挺担心的。然后你过去找 Bhisha，让他离开就是了。

让他离开有 3 个办法：1、干掉他；2、给他 100 金币；3、跟他把关系搞的非常高然后说服他离开。

作为奖励，Ushnar 会把自己的一条漂亮的老狗给你做礼物，这个狗可以帮你攻击敌人，你到哪里它都跟着，只是……

5.小偷 Brithaur（Brithaur）

（图 16、17、18）从 Cutter 那里可以打听到 Earil 非常痛恨一个叫 Brithaur 的人。跑到 Earil 的店里，他会提出给你吃个药让你心脏停跳，然后永葆青春作他的收藏品（变态……）拒绝后跟他提到 Brithaur，他会告诉你这个人最近一个月偷窃被捉几十回了，希望你不择手段让他消失。你可以找到 Brithaur，跟他多聊几句，把关系提上去。Brithaur 清楚别人怎么看待他，其实他不是缺钱，而是有收集癖，所以才会不停的偷东西，除非他收集到了 5 个 Flawless Pearl。这种东西很难找，注意，是无暇的珍珠（Flawless Pearl）不是珍珠（Pearl）或者有瑕疵的珍珠（Flawed Pearl）。如果玩家不怕麻烦，就去给他收集珍珠吧；要是怕麻烦的话，就直接干掉他吧。

6.将要来临的风暴（The Coming Storm）

（图 19、20）在杂货店 Things found 找到 Ahjazda，她告诉你风暴要来了，一切都要完蛋了，除非他找到足够的补给品才能活下去。她希望你能帮他找到这



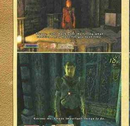




些补给品。她需要——瓦解项链（Amulet of Disintegration）、干燥戒指（Ring of Desiccation）、冷静短裤（Calming Pants）。其中戒指是最简单的，直接到奇特物品博物馆 2 楼，趁馆主不注意偷走就可以了。其次简单的是冷静短裤，来到 Bliss，一进去就能见到一个乞丐叫 Fimmion，他穿的裤子就是冷静短裤。他说他饿了，只要你给他找到 Sweetroll，他就给你裤子。玩家可以给他 Sweetroll 换裤子，或者把他干掉。Sweetroll 在整个战栗孤岛就几个，在 Shivering Isles 16（见前面的大地图）一个叫 Hale 的位置。就那的 Pyke 的房间里。最难搞的是项链。项链在 Milchar，玩家估计把地图探遍了也找不到项链。顺着标记走到一个大房间，任务标志会告诉你项链就在房子中间的雕像上，但你拿不到。转一圈，发现有个火把，玩家无法拾取，这个时候记住用［Z］键指着火把把整个屋子的火盆都点亮就可以了。

7.最终的安息（Final Resting）

（图 21、22、23、24）在 Crucible 街上遇到 Hirrus Clutumn，他告诉你晚上他会在城墙下的下水道入口旁等你，有个事情不能当众告诉你。







晚上见到他，他问你要不要赚点钱，选 Yes。

他告诉你生活太痛苦了，但是去自杀山的话灵魂又得不到安息，希望你能杀了他，作为报答，他会给你他的家钥匙。里面有些值钱东西。不过，他不想死的痛苦，他希望死的突然。说完他就走了。跟着他，来到城墙高处。他抒发了下感情后，说真希望有天刮阵风来把自己卷下去，你回答，你今天运气真好……

【Bliss 支线任务】

1.醒了过去（Falling Awake）

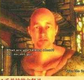
（图 25）在 Bliss 街头碰到 Amiable Fanriene，他说他知道四面的墙肯定会倒下来压死他，所以他希望跟一个乞丐换床睡在外面，找到 Uungor，把关系搞好点就可以了。





2.工作永远做不完（Work is Never Done）

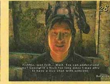
（图 26）碰到 Tove the Unrestful（也可以在他家找到他），他说他昨天就知道今天的明天你会答应帮助他（绕口令一般的怪话充分证明这又是一个变态）。他要你帮他收集 caliper 和 tong，这两个工具不难找，但是玩家必须总共集齐 100 个，任务才能完成。有兴趣的玩家可以做一做，完成后还是满好玩的。





3.毛骨悚然之餐叉（The Fork of Horripilation）

（图 27、28）继玩家在游戏开始见到的那个听见骨头唱歌的变态后，在 Bliss 又遇到一个蜥蜴人大头（图 big head），他说他的餐叉不见了，而且他听见餐叉的歌声越来越远，他要玩家找乞丐问一下餐叉跑哪里去了，并且找回来。顺着箭头玩家找到 Bolwing 后，他会告诉你大概方位。过去杀掉敌人就可以拿到餐叉了。



三、城外支线任务

1.哪来的回哪去(Everything In it's Place)

位置:Fellmoor(Shivering Isles 43)

(图 29、30、31)这里是个农场。首先找到站在那里的 Kishashi,跟她对话她会告诉你这里的植物很危险,这些植物正在做噩梦,然后又告诉你她不相信你,除非你给她采摘 5 个这里的植物。玩家在水里采了 5 个那些类似蘑菇的玩意后再跟她对话,她会给你个勺子,并且告诉这个勺子是强大的神器,她曾经用这个勺子打死过一个牛头人。把勺子给 Ranarr-Jo,Jo 说这里有个叫 Cindanwe 的人一直想伤害 Kishashi,他希望她消失,不过 Cindanwe 会读心术,她把她知道的一切都记在笔记本上。Ranarr 希望你能把那个笔记本拿来,并且赶走 Cindanwe。找到 Cindanwe,把关系搞到 70+,就可以把笔记本要过来了。玩家可以读一读,是超级搞笑的散文,看了就知道 Cindanwe 也是个智障。拿到笔记本后偷偷跑到 Cindanwe 家,把所有东西弄乱(乱丢乱摆),足够乱的时候会有任务提示,然后出来再跟 Ranarr 谈话就可以了。



2.被诅咒的 Vitharn 鬼魂(Ghosts of Vitharn)

位置:Vitharn(Shivering Isles 50)

(图 32、33)到这个废墟,你会看到许多鬼魂在战斗。走到大门处,发现大门锁了。到处转悠下,打掉几个攻击你的怪,然后找到可以进去的门,然后穿过水下的通道最后来到了 Vitharn 堡垒。一进去可以碰到 Cirion 伯爵的鬼魂。告诉他你没有敌意,他会叫你帮忙解除 Sheogorath 的诅咒。当年 Vitharn 是个贵族城堡,后来异教徒把这里包围了,由于 Cirion 伯爵的懦弱,最终这里被攻陷。Sheogorath 为了惩罚 Cirion 的懦弱,给这里下诅咒,让城堡沦陷的情景无数次在这里重演。

玩家请看地图,在 1 点找到个洋娃娃,在 2 点有个弓箭,要开锁后偷偷进去拿了就跑。被发现的话会被直接传送出去。那房间里面有很多箱子,但是箱子里面都是些垃圾。在 3 点有个开关,按了后可以开启一个密门,进去可以在 4 点找到一把匕首。搜集好这些东西你去找伯爵。他告诉你,失败的那天,有四个人没有忠于职守,而导致大门被攻陷。他要你帮助这四个人尽到他们的责任。交谈之后,从 5 点来到城廓,如果玩家不动,这里的战斗会不停的上演。通过观察会发现,战斗最后总是有四个人杀到了控制大门的开关那里。首先到 3 点的开关处,弓箭手 Althel 在数他的箭,他觉的自己好像带的箭不够多,就在他数的时候,敌人已经杀了过来。由于他还在数箭,没能及时射击,结果敌人冲了上来,拉开了开关,大门里涌进了一群敌人,直奔堡垒内部……玩家需要把箭给他,这样他就能在敌人杀进来的时候刚好数对了自己的箭,然后射击打死了一个敌人,但还是有三个敌人冲了上来。仔细再观察,下面站着一个法师 Hloval(1),法术还没准备好就被敌人杀死了。把匕首给他,他会放出火球杀死一个敌人,但是仍然有两个敌人冲上去打开了大门。法师一旁有个强壮的战士 Desideratus(2),他一直在念叨自己亲爱的 XXX,他说的就是玩家手里的洋娃娃。如果玩家把洋娃娃给他,敌人杀进来的时候他刚好会跑回 Keep 把洋娃娃归位。直接到 4 的位置把洋娃娃烧了,再去和他对话,他会非常愤怒,并且要把这些愤怒全部倾泻在敌人身上。可是玩家东西都送完了,但还是有个敌人去开了大门。回去问伯爵,他说最后一个没忠于职守的就是他自己。他不敢去作战,所以才让最后一个敌人杀了进来。然后他给了你他的头盔,让你去帮他守住最后一个敌人。来到 5 点处,防止最后一个敌人碰到开关。这次,你将重新经历 Vitharn 毁灭的那天,敌人的攻击都能伤害你了,而你也可以攻击鬼魂了。杀掉最后一个敌人,Cirion 伯爵出现。当他把头盔送你后,Sheograth 的诅咒解除了,Vitharn 又恢复了宁静。(这个任务笔者认为是整个孤岛里最感人最有临场感的任务,推荐玩家一定要做。)



3.帮助一个英雄(To Help a Hero)

位置:Hale(Shivering Isles 20)

(图 34)PYKE 曾经是荆棘骑士团的一员,但是他不想再继续当骑士了,于是游历到战栗孤岛,喜欢上了这里的安宁,并且爱上了一个叫 Zoe 的女孩。你可以在 Zoe 的房间找到他和 Sweetroll。他会告诉你他的大奖章丢了,要你帮忙找回。这个任务的迷宫超简单,敌人超多,很容易爆 Matrix,值得一做。顺着箭头 5 分钟就能搞定,结束后可以得个不错的魔法盾。





4.伟大的分割(The Great Divide)

位置:Split(Shivering Isles 27)

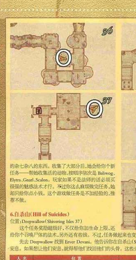
(图 35)玩家做上个任务的时候肯定会看见一个叫分割(Split)的小镇,这个镇子被魔法分割了。就如同整个战栗孤岛一样,这个镇子分成了 Mania 和 Dementia 两边(也就是狂躁和痴呆两边),同时所有人也被分割成两个了。玩家可以找到 Horkvir Bear-Arm(随便是哪个"类型"的他)然后他叫你去杀掉所有人的另一半,任务完成后会给你 200 金币。需要注意的是:

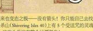
1.如果你杀错了,任务失败。
2.任务只能到晚上然后开锁到别人家去杀,而且他们会往门外跑,如果他们一跑出去,你将被通缉。
3.这里可以找到些 Sweetroll 和 Skrooma,前者做任务用,后者可以拿到 C 镇去给一个女乞丐换消息。

5.顽固的分类学(Taxonomy of Obsession)

位置:Highcross(Shivering Isles 27)

一个叫 Mirili 的人正在那附近做研究,你如果答应帮她,她会给你个清单,上面记载许多很好找





的杂七杂八的东西。收集了大部分后，她会给你个新任务——帮她收集活的动物。按顺序依次是 Baliwog、Elytra、Gnarl、Scalon。玩家如果不是法师的话必须买很强的魅惑法术才行。不过你这么麻烦做完任务，她却只给你点小钱。这个游戏做任务是不加经验的，推荐不做。

6.自杀山（Hill of Suicides）

位置：Deepwallow（Shivering Isles 37）

这个任务奖励超级好，不仅给你加生命上限，还给你个召唤尸体的法术，另外还有些钱。不过，任务做起来也变态之极——没有箭头！你只能自己去找。

先去 Deepwallow 找到 Erver Devani。他告诉你在自杀山（Shivering Isles 40）上有 5 个受诅咒的灵魂无法安息。如果想让他们安息，就得帮他们找回他们的头骨。这些头骨遍布整个战栗孤岛！

人名	位置	图片
Bog-Trotter	Knotty Bramble（Shivering Isles 41），Lost Crypt	（图 36）在一个狂热者（Zealot）的尸体下（按『Z』拖走）有个密门开关。
Gadeneri	Knifepoint Hollow（Shivering Isles 22），Chantry	（图 37）开密门的开关在其中的一个梁上面
Limark	Milchar（Shivering Isles 17），Xetrem	（图 38）
M'Desi	Rotten Den（Shivering Isles 47），Sanctum	（图 39）
Viria	Cann（Shivering Isles 25），Amphitheater	（图 40）

找到所有头骨去和灵魂谈话得奖励，然后去找 Erver 领钱。

四、主线任务篇



1.更好的捕鼠器（A Better Mousetrap）

（图 41、42）如果说 Mania（狂躁）和 Dementia（痴呆）代表着战栗孤岛的两个极端特点，那么玩家到了 Sheogorath 面前就会发现这个人正好混合了痴呆和狂躁。他给你的第一个任务就是让你去 Xedilian，那里曾经是战栗孤岛最好的监狱。由于看门的挂了，现在来了太多冒险者，那里已经成了冒险者集中地了。Sheogorath 希望你过去教训下这些人，恢复 Xedilian 的恐怖名声。

按下门右边的开关（1），然后进去消灭敌人，然后再按开关出门，重复一直到（2）这里。然后到 Judgement Nexus 这里（3）打败萨满，拿他的杖子去开旁边的装置。继续向前按雕像上的开关。再次到达 Judgement Nexus 这里，又有个萨满，打败他拿杖子开机器。然后就到了审判大厅（5）。

杀死最后一个萨满（6）拿杖子打开机器。门开后，打败里面的敌人再打开深处的机器（7），然后走上右边的传送（8）。（这里存个档，因为后面将非常好玩。）出现一个红衣人 Kiliban Nyrandil。告诉他你是老大派来的后，他会让你负责解决三个闯进来的冒险者。一共三次机会，每次让你解决一个人。会有两个开关，一个是把人杀死，一个是把人逼疯。玩家好好享受吧，小心别喷饭。

解决掉三个冒险者后，红衣男会给你一堆宝物。再和他对话，他会给你把类似妖刀村正一样的强大武器 Duskfang（或者 Dawnfang）。每当你拿他杀了 10 个敌人，这个剑就会变的更强。可惜，每 12 小时重置一次。出去的时候被秩序骑士攻击。解决掉以后跟红衣男对话，红衣男叫你去报告老大 Sheogorath。

回来见到老大。老大要你去找 Mania 的公爵以及 Dementia 的女爵。

2.女偏执狂（The Lady of Paranoia）

笔者先去找 Dementia 的女爵 Syl，这个女偏执狂说她周围有人想害她，肯定有人要杀她，也许是一个人，也许是一群人，也可能所有人都想杀她，当然除了你。随后她叫你去把间谍抓出来，并且给你分配了一个行刑官，有必要的话，你可以把 Crucible 的每个人都拷打一遍。注意：如果拷打别人会降关系值，所以不推荐这样。笔者运气比较好，拷问的就是白天坐在 Syl 边上的那个貌似男宠的人。一拷问他就招了，说 Anya Herrick 最近总是异常害怕。找到她，一番逼供之后她会供出 Ma`zaddha。找到 Ma`zaddha，刑罚对他是没用，他要你出示证据。找到那个讨 Skrooma 的女乞丐，威逼利诱之后她就会告诉你，Ma`zaddha 每天晚上会和一个女守卫 Nelrene 外出会谈。晚上偷偷的跟出去，保持距离（很远都可以，行动时需要特别小心，除非你是小偷不然很容易失败，失败了只有再等一整天了），稍微等一下就能听见他们的对话了。再次找到 Ma`zaddha 当面对峙，他会答应帮你，叫你第二天晚上去找他。第二天找到他时发现他已死在家中了。从他身上拿到钥匙上二楼，取走柜子里的刀和信。去找 Nelrene 问话，她会最终供出幕后主使是老太婆 Muurine。找到









Fortify Speed 8 pts on Self

Fortify Security 8 pts on Self

Fortify Sneak 8 pts on Self

Fortify Luck 8 pts on Self

Constant Effect

43

Fortify Intelligence 9 pts on Self

Shield 19 % on Self

Resist Paralysis 30 % on Self

Fortify Willpower 9 pts on Self

Constant Effect

44

Muurine 后回去汇报 Syl，Syl 会奖励你看着 Muurine 死。

3.上瘾(Addiction)

找 Mania 男爵 Thadon，他要你给他找回逆转圣餐杯(Chalice of Reversal)。首先找到他的助理宽眼(Wide-Eye)，他会告诉你这个宝物在 Dunroot Burrow。跟他关系好点他还会告诉你，你必须杀死蜘蛛孵化者，服用它的体液(Felldew)才能进那个洞。如果你跟他关系更好点，他会进一步告诉你 Felldew 是剧毒物，服用了就会上瘾，除非用圣餐杯否则无法治愈。刚服用的时候属性会加，但如果你不连续服用的话属性就狂掉，而属性一掉光你就死了。幸好洞里面有足够多的 Elytra Hatchling，他们身上有许多 Felldew，玩家只需按时服用就可以了。这个地图虽然很简单没什么谜题，但是非常大。玩家顺着箭头一路过去就能找到餐杯。

上述两个任务都完成后再去找 Sheogorath 接到下一个任务。

4.Agnon 的冷酷火焰 (The Cold Flame of Agnon)

Sheogorath 为了结束什么"循环"，要你到 Cylarne 去，自由选择帮 Mania 或者 Dementia 任意一方点燃火焰。

到了地方后，Dementia 的黑暗诱惑者守在地下，Mania 的金色圣人则在外面。你可以以大使身份，摸清 Dementia 的底细，然后帮助 Mania 获胜。或者也可以去和 Dementia 的指挥官商量，把 Mania 的人引入陷阱。最终无论哪一方获胜，你都将看到该方领袖自焚。

出来后踩一下火盆，然后直接回城里的教堂。有两个牧师要你以他们的名义去点火，你的选择将影响你得到的奖励。

5.即位仪式(Ritual of Accession)

(图 43、44)为了完成"循环"，Sheogorath 要你选则一个领主，Syl 或者 Thadon，并取代之。你可以和两个牧师谈谈要取代他们的领主需要怎么做，然后把决定告诉老大。你的选择将影响后面的剧情，虽然差别相当细微。

★Mania 仪式(Ritual of Mania)

45

(图 45)你选择干掉 Thadon，方法是让他服用过多的药物"Greenmote"，还是找到宽眼 Wide-Eye，增加其好感，然后她会告诉你每天中午她都会去拿 Greenmote。

到了 12 点，偷偷跟着她到 Greenmote Silo，不能被任何人(包括守卫和宽眼本人)发现。拿到两个 Greenmote 后闪人。下午 6 点左右跑到公爵的餐桌前，在不被任何人发现的情况下，往他的酒和菜里下药。8 点钟左右，他就会暴毙在餐桌前。拿走他的血和那个不错的皇冠，去庙里点了火，你就成了 Mania 伯爵了。

★Dementia 仪式(Ritual of Dementia)

(图 46、47)你选择干掉 Syl。首先把男宠和那个女叛徒 Anya 的关系搞好，然后她们就会答应帮助你。叛徒会帮你引开守卫，男宠会给你钥匙。你溜到 Syl 的房间，发现她已经挂了。跟 2 人对话得知那只是个替身，其实偏执女早就闪了。出门顺着箭头来到雕像前，按雕像，出现密门，下去追杀 Syl。

Xirethard 里面火球机关很容易就可以躲过，只是和守卫战斗比较艰苦，尤其是对于从 1 级开始在玩《战栗孤岛》的玩家们。到了下层的 Xirethard Depths，玩家会走到有两个守卫拿弓箭把守的房间。干掉她们貌似无路可走了，这时你需要仔细在房间里搜，找到打开密门的开关。一路杀过去，最终干掉 Syl，拿了她的心和她的锤子。

46

47

(图 48、49)不管你作出什么样的选择，剧情发展下去都是要，你重新收复孤岛外延地区。重回 Passwall，帮守卫队长打败三波秩序骑士。然后守卫队长会告诉你骑士是从附近的 Xeddefen 废墟底下出来的，那里应该有他们的水晶塔。

一路杀下去，遇到需要钥匙开的门，那钥匙一般都在附近的秩序牧师身上。杀到底，碰到 Sheldon，他要会你护送他(这就要看你的心情了，因为护送与否都是没奖品的)。注意：如果你护送他战斗时，不小心碰到他，你会挂；如果不护送他，他会死在废墟坍塌中。

玩家看到水晶后，先干掉牧师，然后从骑士尸体里拿到心脏对水晶塔使用。使用三次后水晶塔就毁了，而整个废墟也要坍塌了。这里玩家不用急着冲出去，其实是没时间限制的，只要慢悠悠躲着掉下来的石头就行了。

出来后跟守卫队长说话，然后回去找老大。找了老大后，老大决定要守护战栗孤岛，就必须重新建造一个守门人。还是去找 Relmyna，她在 Xaselm 最底下的 Sanctum of Vivisection。找到她，虽然她很恨你，但还是答应重新制造一个守门人，并且给了你这个实验室的钥匙。

(图 50、51、52、53、54、55)要重新制造守门人，要去血肉花园找四个东西。头两样东西的位置如图，都在 Conservatorium Corpusculum 里可以找到。

在 Caverns of Resurration 找 Essence of Breath，这个是整个战栗孤岛最烦人的迷宫，大家需要有相当大的耐心。

在 Notatorium of Wound Bled Tears 里找到最后一样东西。

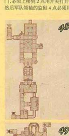
回去找 Relmyna，她叫你去选好守门人的身体各部位。你可以顺便跟她商量她的实验品的问题，如果你能让她放弃那些无辜的人并且你愿意替代那些人的话，再次跟她对话会得到奖励。去大门见到她，她一边念咒你一边丢东西进去(按空格)，咒语念完，新守门人诞生，任务完成。

回去找老大，老大说一切都完了，注定要失败了。无论你怎么跟他说他都会告诉你注定会失败，还有循环之类的东西……

6.无助的军队 (The Helpless Army)

(图 56、57、58、59)根据你的爵位不同，你去的地方也不一样。不过里面的地图是一样的。

这里值得一提的就是 1 点的门，必须上楼到 2 点用开关打开。然后军队领袖的监狱 4 点必须用







3 点的钟来打开，你一敲钟，水晶就碎了。然后从 5 点离开。

到了 Font of Rebirth，队伍里的人都忽然挂了，说什么泉水被污染了。走到一个大厅里，把四周的钟都敲一遍就可以了。然后做完任务离开。

回去找到 Sheogorath，刚说没多久他就闪了，他说循环又要开始了，他们注定要失败了，秩序无法击败。

7.权力的象征（Symbols of Office）

跟 Haskill 说话，他会告诉你，现在 Sheogorath 跑了，你可以替代他，但你必须重新做一个杖子。顺着箭头跑去找一个古代学者，一个永生的人，一个被 Sheogorath 囚禁了无数年的老头 Dyus。他会告诉你做一个杖子需要两样东西：Ciirta 的眼睛和阴影之树的树枝。

还是顺着箭头，先去拿 Ciirta 的眼睛。进入 Ciirta 的地盘后先杀掉一个小喽啰就可以穿他们的衣服随意进出而不被攻击。当然，你还不能手持武器。门口的豹子男想叛变，只要你给他 3 把仪式匕首就行，这个匕首在小喽啰身上和周围的柜子里都有。其实是否帮助他，结果都是一样的。有实力的玩家笔者推荐一路杀进去三光，好歹多点经验。

接下来找阴影之树的树枝。顺着箭头来到 Milchar，就在入口处那个以前进不去的门现在可以进去了。一进去赶快存档，然后把装备全丢地上。一碰里面水中间的石碑，就会出现一个你自己的克隆出来跟你打，而且那个克隆还会许多强大的法术。玩家可以用之前任务的奖励法术跟他作战，记得他出现后赶快把装备穿起来。干掉他后再摸石碑，然后去摸一下树，任务就完成了。回去找到 Dyus，他会帮你把杖子做好。不过要让杖子发挥威力，还得回皇宫去把杖子放到王座后面的喷泉里。

8.疯狂的根源（The Roots of Madness）

（图 60、61、62）到这里游戏主线基本结束了。玩家应该先去买大量补给，把不用的东西都卖掉，因为后面宝物很多。修整完毕和 Haskill 说话，他说王座后面的喷泉被秩序污染了，你要到喷泉后面的通道里去清理（最终迷宫，不过只是敌人多，路线很简单，杀光就行）杀光了以后出来，你就可以把杖子放到喷泉里去了。

此时，你已经成为了 Lord Sheogorath。别急，事情没完，门口的护卫队报告，皇宫外出现了水晶柱。

9.秩序的末日（The End of Order）

一出来就看见两个水晶。老样子，杀掉牧师，对水晶用秩序之心。两个水晶一倒下，一道天光落下，Order 的老大 Jyggalag 就会下来。作为最终 Boss 的它似乎不是很强。干掉后他会告诉你战栗孤岛的故事。

Jyggalag 曾经是个战无不胜的勇者，人称秩序王子，他带领着部队几乎扫平了所有敌人，建立了统一的、秩序的国家。但是他死去的敌人对他下了恶毒的诅咒，要让他在一个完全混乱的世界里不停征战。每次获胜的他都会变成混乱王子，然后被自己再次战胜，如此循环，再循环……直到有个人能打破这个循环。如今正是你打破了这个循环，以后不会再有秩序王子来征服你了，你已经成为了战栗孤岛的国王——疯狂之神。

回去再和 Haskill 谈话，他会告诉你作为国王的责任。每当岛上安全受到威胁，你可以派部队去解决，也可以自己去解决。

通关奖励：（图 63）

- 两个法术：

  Manipulate Weather——可以让你在战栗孤岛上任意改变天气，很好玩。

  Sheogorath`s Protection——可以把你快速传送回皇宫，属于保护性法术，免得你在野外挂了。

- 你的房间里有些好玩的东西，不过有使用价值的很少。
- 你可以叫 Haskill 给你叫个 MM 舞者来跳舞
- 你的杖子 Staff of Sheogorath 可以放到后面的水池里充魔法
- 你可以让任何守卫跟着你做你的保镖

以上就是战栗孤岛的全任务，玩家如果对照攻略，应该一周左右就可以完成所有任务了。做完任务后是不是会有些不舍得离开这里呢？的确，这个资料篇的任务和故事情节要比原版出彩多了。■

追求真实的作战体验

ARMA ARMED ASSAULT 武装突袭 战地指南

文/SAM 军事学院

2000 年，《闪点行动》(Operation Flashpoint，后文简称 OFP)一经推出，便吸引了全世界军事模拟游戏玩家的关注和推崇！凭借着游戏中宽广的作战空间、丰富的作战单位、创新的作战模式、开放的编辑功能，为玩家带来了全新的游戏娱乐体验，并获得了多项国际游戏大奖。为了使新一代模拟平台赶上时代发展的脚步，游戏开发工作室 Bohemia Interactive Studio(后文简称 BIS)彻底地对上一代 3D 游戏引擎进行了改造升级，这就是 Real Virtuality 2(简称 VR2)。该引擎同时被 BIS 用来制作 Virtual Battlespace 2(虚拟战场空间 2，简称 VBS2)系统。VBS2 系统目前已经被美国海军陆战队、美国陆军、澳大利亚国防军、英国国防部采购，用于模拟军事训练，可见 VR2 引擎的强大机能！当然，BIS 也没有忘记追随多年的玩家 Fans，借助 VR2 的威力，在 OFP 的基础上增加了许多全新的游戏元素，开发了针对 PC 游戏平台的新一代军事模拟游戏——《武装突袭》(Armed Assault，后文简称 ArmA)。

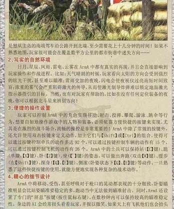
一、ArmA 的魅力

ArmA 之所以能吸引众多军事模拟游戏玩家，是因为她有着模拟现实世界近乎真实的能力。下面我们就带领玩家共同领略一下 ArmA 中最令玩家称道的几项特性：

1、宽广的作战空间

ArmA 中给玩家提供了一个由海洋、岛屿组成，总面积为 400 平方公里(20×20 公里)，高度为 1 万米的巨大空间自由驰骋！主岛(Sahrani 岛)上有壮美的自然风景(高山、峡谷、密林、草原、荒漠、港湾)和繁荣的人类文明(城镇、机场、公路、桥梁、工厂、油田)，当然也少不了众多的军事基地。并且，所有景物都是按照真实的尺寸、比例、细节再现的，让玩家仿佛置身于虚拟的现实世界当中！玩家要





是想从主岛的南端驾车沿公路开到北端，至少需要花上十几分钟的时间！如果不熟悉地图，玩家很可能会在覆盖数平方公里的都市街巷中迷失方向……

2、写实的自然环境

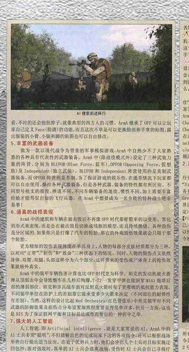
日月、星辰、风雨、雷电、云雾在 ArmA 中都有真实的再现，并且会直接影响到玩家操作和作战进程。比如：天气晴朗的时候，玩家看向太阳的方向会受到强烈的眩光干扰，甚至难以瞄准；雷雨交加的夜晚，闪电会使夜视仪过亮而短时间致盲；浓重的雾气会严重阻碍激光的传导，从而使激光制导炸弹难以锁定地面激光指示器指引的目标。当然，也有对玩家有帮助的，比如在没有任何定位装备的夜晚，你可以根据北斗星来辨别方向！

3、便捷的操作设置

玩家可以控制 ArmA 中的角色实现移动、射击、投弹、攀爬、游泳、跳伞等行为，想要自如地操作游戏中的人物和装备，必须依靠方便快捷的按键来实现，尤其是在激烈的战斗场合，流畅的操控是非常重要的！ArmA 中除了常规的按键外，还允许使用双击按键来定义动作，加上它们与【Shift】或【Ctrl】的组合，使得可以通过按键控制单兵的动作多达 92 个，可以通过按键控制车辆的动作有 15 个，可以通过按键控制飞机的动作有 26 个。ArmA 中的士兵可以保持站(【C】键)、跪(单膝，【X】键)、卧(【Z】键)、坐(【'】键)的姿态，可以做出奔跑(双击【W】键)、缓步(左【Shift】键)、探身(【Q】、【E】键)、侧滚(卧姿状态下【Q】、【E】键)等动作，一旦熟悉了这些快捷按键的使用，就能方便地实现各种复杂的战术动作。

4、精心的细节设计

ArmA 中将移动、受伤，甚至呼吸对于枪口的晃动都表现的十分细致，卧姿瞄准明显会比站姿瞄准要稳定的多，跑动当中无法做到瞄准射击。同时，ArmA 还设置了专门的"屏息"按键(按住鼠标右键)，在数秒钟内可以保持较高的瞄准稳定性。身边的 AI 会经常扭头看看玩家，并报以微笑，如果天上有飞机他们也会抬头



AI 搜索前进阵行

看，不时的还会扭扭脖子，就像典型的西方人的习惯。ArmA 继承了 OFP 可以让玩家自己定义 Face（脸谱）的功能，而且这次不单是可以更换脸部和手掌的贴图，露出服装的小臂、小腿和脚的贴图也可以自由修改。

5、丰富的武器装备

做为一款以现代战争为背景的军事模拟游戏，ArmA 中自然少不了大家熟悉的各种具有代表性的武器装备。ArmA 中（除战役模式外）设定了三种武装力量的阵营，分别为 BLUFOR（Blue Force，蓝军）、OPFOR（Opposing Force，假想敌）及 Independent（独立武装）。BLUFOR 和 Independent 阵营使用的是美制武器装备，而 OPFOR 阵营则是苏制。为了保证游戏的娱乐性，在通常情况下玩家都可以自由使用、操控各种武器装备，但是各种武器、装备的特性都有所区别。不同型号枪支的准度、弹道不同，不同车辆装备的速度、惯性不同，加上需要丰富经验才能驾驭自如的飞行兵器，在 ArmA 中想要成为一名全能的特种战士绝非易事！

6、逼真的战损表现

ArmA 中的建筑和车辆在被击毁后不再像 OFP 时代那样简单的以变形、黑化的形式来表现，而是会在被击毁后切换成残骸的模型，而且持续燃烧。各种毁伤是分区域的，如果你只是打爆了汽车的轮胎，那它的外观毁伤效果就会只限于那个轮胎。

更为精细的毁伤表现体现在单兵身上，人物的每部分皮肤材质都分为三种，以对应“正常”、“轻伤”和“致命”三种状态下的情况。同时，人物的毁伤点又依照身体、双臂、双腿、头部这样分为六个部分，这样带来的受伤或尸体身上的枪伤效果就格外真实。

ArmA 中的装甲车辆伤害计算也比 OFP 时代更为科学，坦克的发动机被火箭弹从顶部击中会导致整车在几秒后殉爆，T-72 一发穿甲弹也能洞穿 M1A1 炮塔后部的薄弱部位。坦克和步兵战车面对反坦克火箭时有了更准确的抵抗能力表现，不同装甲单位在防护上的差别靠它能承受多少火箭来决定（不同部位的耐弹性有差别）。当然，这样的设计比起 Red Orchestra（红色管弦乐）中坦克装甲对不同武器的防御效果及损伤点分布设置细致程度要显得简单许多，但另一方面，这也是 BIS 为了保证联网平衡和目标易达成性而做出的一种折中之举。

7、强大的人工智能

人工智能，即 Artificial Intelligence，就是大家常说的 AI。ArmA 中的 AI 士兵非常“聪明”，不但能够出色的完成玩家下达的各项指令，还可以根据战场形势自行做出适当反应。在处于优势兵力时，他们会分出几个士兵对目标实施迂回包抄；面对强敌时，落单的 AI 士兵会逃离战场；受伤时 AI 士兵会自己寻找疗伤场所；所乘载具受到重创后 AI 士兵会自动弃车；AI 士兵甚至会在阵亡同伴身上更换更具威力的武器！

二、ArmA 的特色

如果有的玩家认为上面列举的几项 ArmA 特性与同类军事模拟游戏相比，还算不上出类拔萃的话，那么下面我们要介绍的内容可绝对是 ArmA 的杀手锏了！

1、讯息传递系统

ArmA 中内建了功能强大的语音通讯系统“Voice-Over-IP”（简称 VOIP），同时，通过该系统也可以方便地进行文字交流。VOIP 中包含 5 种通信模式：“Global Channel”、“Side Channel”、“Group Channel”、“Vehicle Channel”、“Direct Communication”，并且每一频道都用不同的颜色标识，非常便于玩家区分。

Global Channel（公共频道，白色）：在这个频道中发送的语音或文字可以被游戏中所有的玩家听到或看到。这个频道一般用于双方开始游戏前或对战过程中的互相协商。

Side Channel（本方频道，蓝色）：在这个频道中发送的语音或文字只能被同属一方的玩家收到。这个频道一般用于己方指挥官下达命令，除非有紧急情报需要通报全体外，其他玩家通常只收不发。

Group Channel（本队频道，绿色）：在这个频道中发送的语音或文字只能被同在一个小队的玩家收到。这个频道的使用频率相对较高，一个小队内的各单兵间、各攻击小组间经常需要频繁的通报敌情或请求支援。

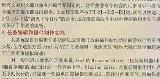
Vehicle Channel（载具频道，黄色）：只要是乘坐同一载具（包括车辆、装甲车、飞机、舰艇）的玩家都能在这个频道中进行沟通，而不论他们是不是同在一个小队。这一功能出色地实现了各成员间的快捷通讯，尤其是坦克指挥官向驾驶员和炮手下达指令变得方便许多。

Direct Communication（直接传递，粉色）：这种通讯模式就像不借助任何通讯设备而只靠喊话来与自己身边的玩家联络一样，在这个模式下输入的文字信息会在接收者的屏幕的中下方以放大的白色字体显示。玩家发送的语音信息会受到游戏场景中各种因素的影响，比如在一座房屋另一边的人会听不清你在说什么。这种模式最具优势的使用场合就是你对周围的友军大喊：“小心手雷！”。

在多人游戏模式中，玩家可以用【,】和【.】键切换到合适的通讯模式，而后按住“CapsLock”进行语音通讯，或按【/】键开启文字信息录入框。VOIP 与另一款玩家常用的语音通讯软件 Teamspeak 2（简称 TS2）两者的频道概念略有不同。在 ArmA 里，各频道的成员是根据游戏的进程适时、自动变化的。拿典型的 Vehicle Channel 来说，当 5 名玩家都登上一辆卡车时，这 5 个人就自动建立了 Vehicle Channel 关系，其中一个人通过 Vehicle Channel 发出的语音或文字信息，只有在这辆车上的人才能收到，而此时，他们仍然可以接收 Leader 通过 Group Channel 下达的指令。如果其中一个人离开了卡车，那么他也自动脱离了这个 Vehicle Channel。相比之下，想要在 TS2 中实现上述功能，玩家只能不断的手动切换频道。

2、层级指令系统

ArmA 的层级编组和指令发布系统使得玩家（必须具有 Leader 身份，取决于任务编辑时的设定）在游戏中控制一支数千人的部队都非常便捷。ArmA 采用了“Side→Group→Team→Soldier”这样一个四级编组构架，允许每一 Side（阵营）各有 64 个 Groups（小队），每个 Group 可以拥有数百名 Soldiers（士兵），在一个 Group 中还可以随意将士兵编成最多 5 支 Teams（小组）。玩家可以通过切换队伍界面（按【T】键）来选择不同的小队（是否允许切换队伍取决于任务编辑时的设定）；小队中士兵的信息会在屏幕下方显示，每 10 名士兵为一页，玩家通过按【F1】～【F10】键来选择当前显示的小队中的士兵（第一个页面中的【F1】是玩家自己），想要显示下 10 名士兵按【F12】键，显示上 10 名士兵按【F11】键，按【～】键可以快速选中本小队全部士兵；如果已经为小队中的士兵分组，那么玩家可以在命令模式（按【Space】键）中用鼠标滚轮选择相应的小组。



卡车上使用载具频道示意

成功选定对象后就可以通过指令发布系统下达命令了。ArmA 按“大类→子类→子项→命令”的四级体系来组织玩家可下达的命令，命令的操作通过按【1】～【0】这 10 个数字键来实施，当前命令的层级和可用命令在屏幕的右上角以菜单的形式显示。所有大类和大部分命令的编号是固定的，这样熟悉命令内容的玩家可以不看命令菜单直接按键发出指令。比如玩家顺序按下【F2】→【2】→【2】键，就可以快速向 2 号士兵下达“消灭 1 号目标”的命令，这在激烈的战斗中这种便捷的指令发布模式保证了作战的流畅。

3、任务编辑和插件制作功能

具备玩家自行编辑任务功能以或资源开放的插件制作功能的游戏已经不再少数，但在这些方面，ArmA 具有的“任务编辑 + 资源开放”特性无疑已经全面超越了同类军事模拟游戏！

对一般的追求效率的玩家来说，ArmA 的 Mission Editor（任务编辑器）和《魔兽争霸》的 MapEditor 一样容易上手。Mission Editor 是根据图形化用户界面原则设计的，只需要一些简单的鼠标拖动和点击，选择时间和天气，添加你想要的兵种和装备，再设置好行进路线、状态及触发条件，一场在迷雾中展开的坦克遭遇战，或是一次刺激的夜袭敌营行动就跃然而出了！

对具备一定编程功底的高级玩家来说，ArmA 的 Mission Editor 和《无冬之夜 II》的 ToolSet 一样功能强大。高级玩家可以完全抛开图形化的 Mission Editor 界面，直接使用功能更强大的脚本编辑进行任务编辑工作。



小队切换选择界面



ArmA 的脚本编辑，是用一种简单的语言化的编程方式进行的，它的引入使任务编辑的自由度有了质的飞跃。玩家可以在游戏中添加一个特殊角度和行进路线的镜头，来增强对游戏氛围的渲染，还可以将游戏中的角色按照游戏剧情的需要做出特定的动作。好的脚本还能简化任务编辑的操作，达到事半功倍的效果。

而对于更高级别的准专业游戏设计师来说，ArmA 又具有和《半条命 II》、《虚幻 II》相同的资源扩展性。只要会 C++ 等语言，设计人员就可以制造乾坤大挪移、无中生有这类特殊效果，提升 AI 能力，甚至改造游戏本身！说到这里就需要说说 Addons（插件）和 Modification（扩展模组，即 MOD）的概念了，Addons 就是单一的在游戏里加入的全新可用物品，小到单兵装备，大到坦克、飞机，甚至是岛屿。MOD 是在源引擎文件基础之上成系统的以 Addons 构成的全新构架，杰出的 MOD 能让原游戏"焕然一新"，例如《反恐精英》就是《半条命》最成功的 MOD。

ArmA 具备的强大功能，可以让游戏开发爱好者在原有 FPS&MCS 模式的基础上加入新的元素，比如 RTS（即时战略），RPG（角色扮演），SLG（战棋策略）等。目前，比较具有代表性的 ArmA-MOD 包括：StarWars:Galexy at war（星球大战，GAW 小组制作），Command & Conquer:Tiberian Sun Genesis（命令与征服：泰伯利亚，TSG 小组制作），SAM-MOD（SAM 军事学院开发组制作）……它们的共同特点都是将 ArmA 原有游戏模式、游戏题材、操控方式进行了进一步扩展，给 ArmA 注入了全新的活力！

三、ArmA 的游戏模式

和大部分军事题材游戏相同，ArmA 自带的游戏模式也分为单机运行和网络运行两大类，两类中分别又有几种模式。要说明的是，下面介绍的各种模式均限定在官方游戏版本自带的内容当中。

1、单机运行

CTF 地图全景

在单机运行的游戏模式中分为任务模式和战役模式两部分。

任务（Missions）模式：ArmA 中的任务模式包括 6 个训练任务和 9 个目标任务，完全属于循序渐进的教学过程。从理论上说，只要玩家能完成所有的 15 个任务，就可以掌握从单兵移动一直到团队指挥的所有操作方法。不过玩家朋友应当搞清楚一点，从学会操作到熟练运用还会有相当漫长的过程。强烈建议玩家在具备一定基本功后，尽快转入联网作战模式，投入到与真人对抗的"实战"中，才能更好地磨练自己的"作战"水平。

战役（Campaigns）模式：所谓战役，就是指按照剧情发展顺序串起来的若干任务的集合。ArmA 中的战役围绕着一场发生在位于大西洋中部的 Sahrani 岛上的军事冲突展开，描述了 M 国为实现干预地区事务、控制战略资源的目的，不惜派出本国军队帮助盛产石油的南 Sahrani 王国皇家卫队进行军事训练，却卷入一场由北 Sahrani 民主主义共和国发动的战争当中。然而，当 M 军付出惨重代价协助南 Sahrani 王国推翻了北 Sahrani 政权后，才发现事情根本不像表面看到的那样简单……最终揭示了"在利益集团的操控之下，士兵无谓牺牲、民众无辜流血"这样一个"反战"的主题。

2、网络运行

在网络运行的游戏模式中最常见的、也是从 OFP 时代延续下来的多人参与战斗类型包括：Coop、CTF、DM、C&H 及 CTI。

Coop（Cooperation）模式：多人配合作战，类似多人参与的单机任务，任务灵活多样、难度不一，建议新手可以先从这个模式入手。根据任务设置可分为不可复活、AI 队员复活、无限复活。在战斗过程中玩家可随时选择阵营并加入游戏。

CTF（Capture The Flag）模式：夺旗，通常分为两方，作战区域有所限定且地貌基本对称，每方在靠近自己出生（复活）地一侧各有一个己方的旗杆。夺取对方的旗子，并安全带回己方旗杆处得分。通常可无限复活。在战斗过程中玩家可随时选择阵营并加入游戏。

DM（Death Match）模式：死亡竞技，属于见人就杀的类型。自己消灭的人越多而阵亡的次数越少、分数就越高。从这种模式衍生出的还有一种 TDM（Team Death Match）模式，不同之处就是多了些己方的队友，误杀队友要扣分。通常可无限复活。在战斗过程中玩家可随时选择阵营并加入游戏。

射击训练任务

C&H（Conquer and Hold）模式：夺取与防守，地图上会有几个固定区域，双方队员要争夺、占领并控制住每个区域。控制的区域越多、控制时间越长、分数就越高。通常可无限复活。在战斗过程中玩家可随时选择阵营并加入游戏。

CTI（Conquer The Island）模式：占领岛屿，是 OFP 和 ArmA 中独有的一种真人网络对抗的游戏模式，可以说是 FPS 与 RTS 这两种游戏类型的完美结合，我们通常称之为"第一人称即时战略模式"，也有人将其比喻为"身临其境的红警"。CTI 的胜利条件是：摧毁敌方所有基地和能够进行生产的建筑（包括基地车、兵营、轻工厂、重工厂、机库），或者夺取所有的城市。在这一模式中，双方每名队员都可以控制一定数量的 AI 士兵，每方各有一名队员担任指挥官（可随时更换）。指挥官负责建设基地，分配资源（包括资金、AI 士兵和武器装备），并指挥作战。其他队员则依照指挥官的命令占领城市，搜索敌人，发起进攻，或防守基地，队员也可以利用指挥官分配的资金自行购置士兵和装备。一方控制城市越多、消灭敌方目标越多、获得的资金就越多。此外，岛上还有 AI 控制的第三方武装力量，会自动向两方发起攻击。通常可无限复活。在战斗过程中玩家不能加入游戏。

四、单兵技能简介

前面我们已经介绍过 CTF 这种多人对抗游戏模式，CTF 以其简明的规则、适度的区域、平衡的装备，使得游戏节奏非常紧凑、对抗格外激烈，可以说是玩家在 ArmA 中快速提高自身作战技能、培养与队友间配合意识的最佳途径！喜爱军事射击类游戏的玩家自然对各种单兵技能、多人配合战术、团队攻守战略都比较熟悉，并且各个游戏网站刊登的相关优秀文章也非常多见，下面我们就仅以 CTF 模式为例，介绍一下在 ArmA 中应当具备的一些单兵作战技能：

心明：就是要快速掌握战场的关键信息。认真查看地图（按【M】键），了解双方初始（同时也是复活）方位，确定旗杆所处位置，摸清建筑分布情况，牢记本方指挥官分配的主攻方向和作战目标，这些信息对玩家制定自己的行进路线和作战策略都非常关键！通过哪些地区时可以借助什么作为掩护？哪些地点是对方必经之路适合设伏？这些在你投入战斗之前都应该了然于胸。此外，如果指挥官让你负责防守左路，就不能随意跑到中路或是擅自发起进攻。

眼亮：就是要时刻注意战场的态势变化。和大部分 FPS 类游戏一样，ArmA 中也会实时提示双方阵亡情况和关键信息。当发现右路的战友接连挂掉的时候，你应该注意观察自己的侧翼！当看到对方主力队员被连续消灭的时候，你就要做好全队压上的准备了！当提示我方的旗子被对方某名队员夺取的时候，把他尽可能阻截在我方一侧就成了首要任务。此外，当发现对方运动方向，估计出其作战意图时，应尽快通过讯息传递系统告知队友。

手稳：就是要优先保证武器的射击精度。通常玩家都会从出生地跑到前场，但是这时不要急于进入可能交火的地区，应该在安全的地方先停留一会儿，等待呼吸平稳、虚拟准星标尺收拢后，再采用探身加缓步行进的方式搜索前进。虽然跪姿射击会比站姿来的稳定，但也要注意场合，在近战区域需要跑动变换射击位置前，一定记得先站起身。因为在蹲姿状态下跑动也是直身的，而当你突然发现敌人停下射击时会自动还原成跪姿，这个还原时间给虚拟准星造成的延迟和偏差要明显大于站姿在近距离时的表现。有了首发射击的精准，才能在千钧一发之际保存自己、消灭敌人！

小心通过危险地带

气定：就是要努力克制自己的急躁情绪。在 ArmA、尤其是 CTF 模式中，双方争夺的就是时间和空间，"孤胆英雄"式的玩家是没有存在价值的！由于玩家从阵亡到复活会有一段时间，就给对方提供了更多推进战线的机会，因此交战中任何一个小小的失误都可能导致战场局势发生扭转，玩家一定要时刻保持平静的心情。柏拉图说过"耐心是一切聪明才智的基础"，怀着急于"报仇"的心态投入战斗只会让你更容易出现失误，更快的被"送回"复活点！如果多次在同一线路上被同一人放倒，那你应该及时向指挥官建议调整部署，获得后援或更换区域都会对消除自身烦躁情绪、增强自信心起到良好作用。

除了上面这几个要注意锻炼的自身素质外，对武器的了解并合理使用也是 CTF 模式中至关重要的因素。在场地狭小、建筑密集、以遭遇战为主的地图中，最好用的是 M249SAW，后坐力小，即使站姿射击都非常准确；弹药充足，200 发的弹匣足够连续抵挡十来个敌人的进攻。在场地适中、雾气浓重、以伏击战为主的地图中，MP5SD 无疑是最佳选择。消音灭焰，让敌人判断不出你的射击位置；高速密集，即使连续击发 30 发子弹弹着点都非常集中。在场地较大、视野较好、以阵地战为主的地图中，G36 是攻守兼备的武器。远距压制，适中的光学瞄准镜放大倍率配合点射（按【F】键切换），可以让百米开外的敌人都不敢妄动；近身扫射，在快速突击时使用连发（按【F】键切换），遇到近距离突然出现的敌人也能给予痛击。在直接射击难以实施的时候，手榴弹和枪榴弹就是消灭据守之敌的利器。



五、非官方游戏模式介绍

Evolution，中文意为"进化"，而它在 ArmA 中几乎已经成了一种新生游戏模式的代名词。2007 年 3 月，一位名叫 KilJoy 的玩家在 ArmA 官方论坛上发布了 Evolution 这一多人任务，立刻引起了全世界 ArmA 玩家的热烈讨论，其浏览量和回帖数远远超出其他主题。直到现在，这一个多月期间，全球的大多数 ArmA 服务器都在长期地运行着这个任务。可见，Evolution 获得了全球 ArmA 玩家的一致认可。

简单的说，Evolution 是具备 RPG 类网游性质的 Coop 任务模式。任务的目标是：1、占领所有被敌人控制的城镇；2、摧毁所有地图中红色标记的目标；3、完成所有组队承接任务。

Evolution 最大的特点是：

1、玩家可以通过消灭敌人、摧毁设定目标、完成分支任务，甚至运送队友来获得分数，每一分数段对应一级军衔(从 Prvite 列兵到 Colonel 上校)。玩家的军衔越高，能够使用的武器、车辆、飞机、舰船种类也逐渐增加，所有车辆、飞机可以在基地中的任何位置自动获得补给、维修。

2、在游戏中玩家能够加入其它玩家，组成一个团队(Group 的形式)。也可以在获得一定军衔后征募 AI，自己组成一队。团队的 Leader 能够承接多样的随机生成的分支任务，完该任务成后，同队的玩家都可以得分。

3、任务时间可以长达 24 小时，只要服务器一直运行着 Evolution，玩家的信息就会被保留，即使断开数小时之后再回来，原有的分数和等级仍然继续有效。

下面继续简要介绍一下这个模式的具体玩法：

第一步：在游戏最初的角色选择界面，玩家可选择成为：特种兵、狙击手、医务兵或飞行员。狙击手和飞行员除了服装有所不同外，与特种兵的技能都是一样的。医务兵的带弹量少于其它角色，但他可以进行战场救护，并能通过救护获取少许分数。

第二步：进入任务后，我们首先要了解战场的基本情况，按【M】键打开地图界面(如图 1)

图中黑色的区域就是敌人控制的城镇，只有消灭这个城中所有的敌军，这个标记才会消失，同时，在此区域内战斗的玩家都会获取 20 分的奖励。

图中红色标记的目标是需要摧毁的建筑或设施，像雷达站、水塔之类，炸毁它的玩家可以得到 10 分。

红色网格的区域是敌方防空火力的范围，直升机进入要小心。(如图 2)

移动的蓝色条纹区域是正在下雨的地区，移动的白色区域是有大雾的地区，玩家要判断好它们对作战行动的影响。

图中还有绿色旗帜的标记，那里是前线补给基地，有维修车、弹药车、加油车、弹药箱、野战医疗帐篷。

图中快速移动的红点是敌人做为雷达预警机的 SU-34 和 K-50 武装直升机，K-50 会对地面的装甲目标进行自动攻击。

在我方基地，也就是机场，有个一个蓝色标记、名为 Transfer 的建筑，这里是玩家进行组队的地方。进入这个房间，打开动作菜单(滚动鼠标滚轮，或按【[】、【]】键)，点击 RequestTransfer(如图 3)，便可进入队伍的选择(如图 4)。在你想要加入的玩家名字一行的最右面点击"Join"按钮，那名玩家就会收到信息，他有 10 秒的时间进行确认，经确认后，组队成功。

我方基地中绿色标记、名为 Recruitment 的建筑是招募 AI 的地方。进入后，具备一定军衔、符合 Leader 条件的玩家可以为自己选择添加不同兵种的 AI(如图 5)，可添加的 AI 数量和军衔级别有关。

我方基地中黄色标记、名为 Mission HQ 的建筑是小队 Leader 选择附加分支任务的地方。在动作菜单中点击 Select Mission，可以看到任务选择界面(如图 6)。这里有不同分值的任务可供选择，而且会有任务的一些情况介绍。

第三步：组好队，在基地的弹药箱中选择自己趁手的武器，乘上 Humvee 和战友们一起开赴前线吧！

六、ArmA 的配置要求

针对 ArmA 官方提出的配置要求，我们根据游戏实际运行的情况提供给大家一些建议。玩家至少要配备 Nvidia Geforce 7600 (256 MB RAM)/ATI X1650 (256 MB RAM)或更高级别的显卡，以保证游戏画面在一般画质模式下能够比较流畅。ArmA 支持 TrackIR 设备，想要追求更好临场感觉的玩家可以考虑添置。此外，由于 ArmA 具有的插件扩展特性，建议玩家保证安装游戏的分区至少有 5G 的剩余空间。■

(注：本文基于 ARMA1.05 版本编写，截至发稿时，官方已发布 1.07beta 版。)

SAM 军事学院简介：

SAM 军事学院成立于 2000 年 10 月，是由一批热爱高真实度军事模拟游戏的玩家自发组建的，在国内同类游戏组织中具有较高的知名度。"SAM"是英文 Super Army Maker 的缩写，之所以定名为"学院"，是由于组建者都抱着"要让参与的玩家不仅从游戏中体会快乐，还要能学到知识"这样一个信念！在这里大家不仅可以了解到和游戏相关的武器装备特性、局部作战技能，还可以学到游戏插件的制作方法、电脑软硬件知识。借助军事模拟游戏这一途经，培养玩家对于军事知识的兴趣，增强科技强军的意识，营造出了一个积极向上的游戏氛围！该学院论坛也已成为广大玩家交流 OFP、ArmA、IL-2 等军事模拟游戏心得的乐园！

诡道之兵——浅析《命令与征服III》NOD战术

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

文/征服者:delphi

从《命令与征服III泰伯利亚之战》官方战网的统计看，使用GDI、NOD和Scrin阵营的玩家数量相对均衡，大致维持在36:34:30的比例。继承"命令与征服"传统战术风格，强调保持稳定的经济供应，讲究陆空结合、正面强攻的GDI受到传统玩家的青睐。而全新阵营Scrin，依靠摄魂师和空军力量，拥有三方阵营中最为强悍的后期实力，但由于前期缺乏有效的对抗和骚扰手段，因此该阵营比较适合资深玩家。

在官网1VS1前30排名中，有个颇为有趣的现象，使用NOD的玩家人数基本保持在11-15人左右。NOD是个将诡秘战术发挥到极致的阵营，非常考验玩家清晰的思路和随机应变的能力，而这恰恰是联机对战的魅力所在。该阵营的战略核心，就是通过游击战持续骚扰、遏制对手的经济发展，然后利用天蝎坦克或毒液战机的"狼群"战术赢得胜利。NOD开阔的战略，丰富的战术，是我们研究它的重要原因。

NOD阵营的优势：

1、在游戏初期，拥有最强大的骚扰和地图控制能力。
2、主力单位量产化，适合迅速扩张，激光电容升级适用于多种装甲单位。
3、大部分升级和技能项目集中在破坏和经济方面。

游戏初期，NOD可以凭借速度和数量上的优势在地图上大举扩张。"123"战术就是一个典型的NOD战法：在游戏初期迅速占领一个蓝矿两个绿矿，采用三重工厂开局，可以保证玩家在1分12秒左右，制造出第一辆天蝎坦克，这个速度明显快过其他两个阵营。此外，升级项目中的"激光电容"性价比非常高，能够影响到NOD玩家最常用的两个单位：天蝎坦克和毒液战机，配合复制军队、战场遮蔽、泰晶蒸汽炸弹等辅助能力，这一系列的骚扰"组合拳"，可以让对手疲于应付。

NOD阵营的劣势：

1、脆弱的装甲单位和防御武器，正面对抗能力差。
2、后期升级和技能较为昂贵，无用的圣灵机甲、华而不实的核弹。
3、一旦骚扰失败、经济处于劣势，很难翻盘。

由于装甲薄弱、攻击力有限，NOD坦克部队只能凭借纯粹数量上的优势来压倒对手。利用突击摩托的速度，在游戏一开始就对敌人进行骚扰，占领地图上的矿区和中立建筑，不择手段的打击敌方的矿车或矿场，确保经济发展始终领先对手。时下影子小队速攻非常流行，但该战术是把双刃剑，因为它很可能拖慢NOD自身的发展。不同于系列前作，《命令与征服III》并没有第二种资金获取方式，而且大部分技能需要花钱购买，一旦NOD的经济落后对手，胜利就很渺茫了。

建造序列和基本战术

NOD常用的建造序列主要有五种，分别是非起重机开局、双重工厂开局、三重工厂开局、影子小队快攻和使徒速推，这五种建造顺序相互融合，又衍生出其他一些战术。如何选择这些建造序列，除了针对对手战术以外，还要考虑地图本身的情况，比如Tournament Arena适合三重工厂开局，Pipeline Problems选择非起重机开局更有利，影子小队快攻在Tournament Dustbowl地图上效果很好。

虽然游戏1.5补丁设定卖掉矿厂，玩家只能得到300元，但考虑到建设速度，卖矿场开局依然具有实用价值。由于新补丁取消了电厂、NOD之手、泰矿储藏罐等建筑物的建造影响范围，因此霸道的NOD建筑物扩张战术不再奏效，这里我们主要介绍三种开局方式。

1.非起重机开局

这种开局方式不利于扩张，但是初期用电量下降，还可以节省建造起重机的资金，主要适用于一些规模较小，矿藏并不丰富的地图。玩家一定要利用前期短暂的资金和坦克数量优势干掉对手，否则拖到后期胜算不大。在大部分地图上，玩家应该努力在1分20秒左右造出第一辆天蝎坦克。



合理的基地布局可以有效削弱敌方攻势，但过于紧凑很容易被各种攻击技能端掉。



天蝎 VS 捕食者，升级激光和数量成为获胜的关键。

建造发电厂→建造采矿厂→建造第二座采矿厂→卖掉第一座采矿厂→建造重工厂→建造第二座重工厂→建造发电厂。

NOD 贯穿游戏始终的战术就是骚扰，利用诸如突击摩托、天蝎坦克或毒液战机这些快速机动部队不断骚扰对手，拖垮对手的经济和科技发展。游戏中的骚扰包含三个阶段，首先是在对手没有足够能力反制骚扰前进行，主力是 3-4 辆突击摩托，凭借速度优势，不断骚扰对手矿车，如果干掉一辆矿车，对手的开局将受到严重影响。之后可以利用摩托引开敌方单位，再用天蝎坦克突袭对手的矿车或矿厂。游戏中后期的骚扰则需要搭配一些辅助技能，比如战场遮掩＋光束炮，空投地雷对付矿车等。

2.三重工厂开局

三重工厂开局是 NOD 最常用的战术，适合于大部分地图，能够充分发挥 NOD 坦克数量和扩张速度上的优势。使用该战术的玩家必须在游戏初期确保控制一个蓝矿和两个绿矿，提供的资金足够你在初期迅速积攒 15-20 辆天蝎坦克了。1.5 补丁将普通天蝎坦克的攻击力降低 20%，因此升级激光电容成为唯一的选择。10 辆升级激光电容的天蝎坦克可以消灭 15 辆未升级的坦克，效果相当明显。

建造起重机、生产使徒并将使徒派往扩张区域→建造采矿厂→利用起重机建造发电厂→布置使徒，利用起重机建造第二座采矿厂→建造第三座采矿厂→卖掉第一座采矿厂，利用起重机建造第四座采矿厂→将第三座矿厂布置在扩张区域→建造重工厂→在扩张区域布置第四座采矿厂，卖掉第三座采矿厂→利用起重机建造发电厂→利用起重机建造第二座重工厂→建造第三座重工厂。

三重工厂开局就是为了实现坦克海战术，该战术看似技术含量偏低，实则对玩家操作有很高要求，玩家必须熟练使用以下热键：

【Y】	工具栏切换到重工厂界面；
【Tab】	在重工厂之间切换；
【Shift】+鼠标点击	一次性建造 5 辆坦克；
【W】	单击选择屏幕上所有同类单位， 双击是选择地图上所有同类单位；
【Ctrl】+【J】、【K】、【L】	设定地图标签，之后按下【J】、【K】、【L】，地图将切换到该位置，玩家可以设定分基地位置、对方分基地位置以及打算进攻的区域。

3.影子小队快攻

利用影子小队破坏对手科技和经济，成功的底线是能够弥补自身因为使用影子小队快攻而被拖慢的发展速度，所以影子快攻使用的越早对玩家越有利。主攻目标应该是矿厂、起重机或是摧毁对手大部分电厂。有经验的玩家会用斗犬＋运兵车、突袭者四驱车＋突击摩托或者搜索者＋机械蜂加以克制，这时玩家可以让影子小队利用滑翔机通过建筑物上空，这会给追击单位的移动造成麻烦。由于 1.5 补丁将影子小队的生命值降低了一半，该战术的实施难度显著提升。

建造发电厂→建造 NOD 之手→建造秘密神殿→建造采矿厂→在采矿厂建造的同时，训练两个影子小队，再召唤两个，当积攒五队后卖掉秘密神殿→建造第二座采矿厂→卖掉第一座采矿厂→建造两座重工厂。

以下就是影子小队摧毁常规建筑需要数量的统计：

起重机：2 队（NOD 只需要 1 队）
发电厂：2 队
重工厂：5 队
采矿厂：5 队
兵营：2 队
飞机场：2 队（Scrin 需要 3 队）

在重要建筑物之间布置电厂，可以在一定程度上延缓敌人的进攻。

基地布局和兵力分析

《命令与征服III》的基地布局与系列其他作品类似，重工厂和其他血厚的建筑物摆放在基地最前方，高科技建筑和机场布置在基地后方。由于存在建筑物阻挡，单位无法开火的设定，因而玩家可以在主基地和矿厂周围布置大量电厂，这可以很好缓冲来袭敌人的攻势，但电厂尽量不要摆放在过于靠前的放置。至于分基地（不包括分矿）的布局，矿厂和重工厂的组合是最有效的，NOD 的重工厂堪称建筑物中的“MVP”，这个建筑可以提供给玩家骚扰、防空、反步兵、反坦克等所有类型的单位，比起单纯的基地防御武器，更有投资价值。

下面让我们谈谈 NOD 的单位和技能，善用 NOD 的狂热信徒可以发挥较大威力，一个狂热信徒可以摧毁一座起重机或兵营，在对付缺乏反步兵单位支援的纯坦克部队时破坏力惊人，但由于该单位可以被反步兵单位秒杀，所以更适合作为战术补充。至于突击摩托，虽然为玩家称道的对空伤害在新补丁中被大幅削弱，但随着移动攻击效率的提升，反而强化了前期的骚扰能力。

天蝎坦克是 NOD 的主力作战部队，如果玩家拥有四座重工厂，在资金充裕的情况下，平均每两秒钟就可以得到一辆，目前战网上最流行的组合，就是天蝎坦克集群搭配若干架毒液战机。至于隐形坦克，虽然它的装甲依旧不堪一击，但是其对空军、装甲车辆和建筑物良好的攻击力，还是值得玩家建造的。在 1.5 补丁中，隐形坦克的整体攻击力提高了 50%，对空攻击力降低了 25%，因此，比起充当混合编队的防空单位，现在它更适合破坏对手的矿车。

NOD 阵营的支援能力体现了该阵营所崇尚的诡道。由于 NOD 基地防御较前作褪色不少，所以支援能力就成为该阵营攻防转换的“枢纽”。复制军队就是个不错的例子，玩家可以让复制部队出现在编队前方，承受对手部队的第一波打击，该技能最有效的使用方式，还在于前期对敌骚扰，利用复制部队靠近敌方分基地，诱使对手调出主力部队，然后玩家集结兵力，突袭对手空虚的主基地。雷达干扰导弹同样是性价比很高的技能，该技能不仅可以用于己方进攻前夕，在某些情况下还可以上演“空城计”，曾排名官网第一的 Zenaku 在一次对战中，主基地一时空虚，面对来势汹汹的对手，他冷静的使用了雷达干扰导弹，对手误以为 Zenaku 试图偷袭，因而暂缓了进攻，Zenaku 为自己主力部队返回基地赢得了时间。

影子部队偷袭 GDI 后方的机场。

1. 5 补丁提高了游戏前期扩张的门槛，延长了游戏中期战斗的时间，杜绝了某些恶意战术，将游戏速度稍稍拖慢了一些。看似对 NOD 不利，实际上由于相应调整针对所有阵营，加上 GDI 的升级费用普遍提升（尤其是轨道枪），反而更利于 NOD 在“快”上做文章。NOD 可以在 GDI 坦克获得轨道枪之前完成激光电容的升级，而凭借突击摩托强化的侦察、骚扰能力，可以在初期更好利用 Scrin 扩张能力的缺陷。只是，当 NOD 遭遇 NOD 时，目前的战术显得相当匮乏，只能演化成单纯的数量竞争，这也是未来补丁需要调整的一个问题。

“命令与征服”系列的战术精髓一直是快节奏的攻防转换和大规模集群战，强调玩家的大局观和快速反应能力。不同于市面上其他一些热门即时战略游戏，《命令与征服III》并不追求个体单位操作的“细致化”。玩家扮演的是指挥官而非战士的角色，在大多数时候，额外损失一辆坦克不会导致玩家失败，局部劣势也并非注定玩家将一败涂地。“命令与征服”需要的是清晰的思路，果断的战略决策，对于使用 NOD 阵营的玩家来说更是如此，硬实力相对薄弱的 NOD，只有依靠“快速的骚扰、快速的发展、快速的应变”才能把握获胜的先机。由于《命令与征服III》上市不久，1.5 补丁刚刚推出，各方面的战术还在摸索阶段，希望这篇拙作能够抛砖引玉，促使更多喜爱 NOD 的朋友加入到战术讨论中。■

即使圣灵机甲的火焰伤害大幅提升，但该单位在联机对战中已经被边缘化。



舞街区 新手攻略

要想成为街舞高手总不是那么容易的事情，要一步步的磨练，需要付出精力，还需要懂得诀窍，成为高手也是需要动脑子地，有人可能用上几个月，而有人却可能花上几年。说了这么点前奏，该进入正题了，今天笔者就来说说快速成为街舞高手的心得，你不信么，那就来《舞街区》里试试吧。

创建人物

创建角色需要选好性别，输入角色名，决定人物身高、脸型、发型等要素，《舞街区》的角色模型可以随意调整，要做长腿妹妹可以改变身体比例，要做聪明的"小萝卜头"也可以把脑袋调大，高矮肥瘦想什么样就什么样。决定了模样之后，还需要写下自己的资料，星座和喜欢的舞蹈类型等等。游戏中可选的舞蹈类型有4种：Hip-Hop、Reggae、Locking和Poping。Breaking是需要学习后购买的舞技，所以不在选择范围内。这个时候你所选择的舞种，与你在游戏中跳舞时的评分有很大关系，跳你所擅长的舞种时，评分就会比较高，每个舞种有的是敏捷性高，有的是柔韧性高，当然这要看你喜欢哪一种啦。

建好人物，进入游戏后，可以看到以下几个舞场区域：新手区 <游戏速度:90-125>、普通区 <游戏速度:105-130>、高手区 <游戏速度:130-160>、另类区 <游戏速度:115-140>、生活区 <这里面不能进行游戏，是玩家在游戏中的生活空间>。

生活区又包括：我的家园，你所买的道具、舞步、服装、饰品都可以在里面查看、更换，也可以看到个人的信息。便利店，在里面可以买到游戏需要的道具、药品等物品。大商店，可以买你所喜爱的游戏服装。舞蹈室，可以学习自由舞步和绝技。

好了，下一步就是根据你个人情况选择以上你适合的舞场进入游戏吧！

游戏操作

进入舞场你就会发现，街舞其实并不难学，玩过《劲舞团》的，上手更容易。游戏的操作就是空格键和4个方向键，在二测新版本中又增加了8键和反键操作。而在你买了绝技和道具后，在游戏画面的右边会出现1条竖条，这是道具条，它的快捷键是F1-F8，绝技的快捷键是数字键0-9。

进入舞场后，我们该如何开始游戏呢？首先右上角有一个舞蹈模式的选择图标，分为独舞、斗舞和合舞。

独舞模式中有三小类型，即个人模式、自由模式和歌曲模式。斗舞模式则分为1V1斗舞、情侣斗舞，以及全场30人分

一个舞场可以很多人一起跳舞，相当自由

成两大团队进行团队斗舞。在舞场中可以选择斗舞模式，然后点击对方，邀请其进行斗舞，当对方接受邀请后，就可以进行斗舞了。

合舞要求2-5个人同时进行。首先组队，鼠标右键邀请玩家组队，目前最多一组5个人，组队后选择合舞模式，系统会提示合舞的小模式。合舞模式有队长模式和歌曲模式，被邀请的对象对合舞图标进行确认就可以进行舞蹈了。

绝技使用

大家可以到"生活区"舞蹈室去够买一些绝技，绝技是没有等级限制的，不要被那个绝技的等级给蒙蔽了，其实绝技上显示的等级，是代表绝技的难度，意思就是等级越高的绝技，它所需要花掉的舞力值就越多，相反它的奖励当然也会越高啦。玩家在1级的时候就可以用绝技了，挑选好后回到"我的家"里面点舞步，然后安装绝技。

每个玩家可以携带10个绝技，当然在绝技商店里是不止10个的，你喜欢的话可以全买，轮流用。用左键点一下你要设置的绝技，然后点设置按钮，在绝技栏的左上角，接着会跳出一个小框，就是1-10的数字栏，双击把你想要设置的绝技设置到数字位上即可。当然，设置的顺序由你来决定。很多朋友说自己设置好了，但是到游戏里怎么就没有了呢。其实教大家一个检查的方法，就是当你把一个绝技设置到数字上时，这个数字会变蓝，这就说明你的绝技已经设置上去了，如果没有变成蓝色就说明没有设置好。

在舞场中释放绝技有3个条件。一是你必须已经设置好绝技；二是在左上角人物头像的边上有一条半弧型的HIGH值条，每次释放技能时，它必须是全满的状态不然是不行的。三是拥有能够释放绝技的舞力值，当舞力达到释放绝技标准时，绝技栏会自动出现在下方，这个时候你就可以释放绝技了。

道具及高分成绩

《舞街区》中的道具分两种，第一种是药物，第二种是效果。药物具有增加舞力值、HIHG值，或扣除HIHG值增加舞力值等作用，值得注意的是，药物有冷却时间，使用后一定时间内不能再次使用。效果道具则只具有观赏性，比如使用后在跳舞时人物脚底会出现各种不同的漂亮图案以此增加游戏的观赏效果等。

在跳舞的时候怎么样才能得高分呢？其实记住几点就好：

1、绝技的连续性：一般情况下舞步最多是Lv10，就是10个方向键，不过当你在Lv10的时候连续使用特技会分别出现Lv11、Lv12、Lv13，而且增加的分数会比一般舞步高。

2、药物的合理使用：在适当的时候吃药物是分高的基本噢，不过一般高手对决不允许吃药物。

3、舞步的MISS量：整首歌的MISS不要超过5个，起码的成绩为S，MISS越少分数越高。

4、连续出P的数量：这个么，就是完美舞姿奖励，这其实是得高分的最重要的因素了，只要根据节拍及时完成舞蹈动作就可以了。

好啦，学会了以上的基本已经算是一个高手了，要成为顶尖高手就要自己去琢磨体验了，希望大家玩的开心。■

水族馆里的群魔乱舞

秘集市

妙探闯通关 Sam & Max

在卢卡斯公司经典的翻新游戏中，可以在游戏中按住组合键【Ctrl】+【Shift】+【D】，然后用鼠标左键双点屏幕顶部的选单箭头，这样就会进入游戏的除错模式，在此模式下你的游戏角色可以直接前往任意特殊区域，同时获得所需的道具物品。

【测试:NA PAGAN 提供 C】

军团 The Regiment PLAY2006029

在游戏中直接输入 MONKEY 这一字符串，即可开启秘技模式。此后在游戏选单中可以选中尚未解锁的关卡，并按【PgUp】键将其解锁。

此外还可以按【~】键或【Tab】键进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

代码	功能
GOD	主角刀枪不入模式
GODSQUAD	主角及其团队刀枪不入模式
TIA	主角无尽弹药模式
fly	飞行模式
ghost	穿墙模式
allweapons	获得所有武器
allammo	弹药全满
loaded	所有武器弹药全满
playersonly	所有电脑对手被冻结
KT	杀死所有地图上生成的恐怖分子
teleport	传送至鼠标位置
stat all	显示所有状态
stat none	关闭状态显示

【测试:NA PAGAN 提供 A】

两个世界 Two Worlds

游戏中按【~】键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能：

代码	功能
Engine.AutoDOF 1	开启控制台
TwoWorldsCheats	开启秘技模式
AddGold 1000	获得 1000 金钱
AddParamPoints 1000	获得 1000 参数点
AddSkillPoints 1000	获得 1000 技能点
jump2	将玩家角色传送至鼠标位置
physx.char.jumpheight 150	设定跳跃高度值更高
physx.char.speed 50	设定跑动速度值更快

【测试:NA PAGAN 提供 A】

平行世界 ParaWorld PLAY200609E/F

启动游戏后不要按键盘或鼠标，让自动演示进行一段时间，之后 ParaWorld 的标志消失，一个打砖块的小游戏会出现。将鼠标移到视窗范围外会退出这个隐藏的小游戏。

【测试:NA PAGAN 提供 C】

工人物语 II 次世代 The Settlers 2: The Next Generation

游戏中按回车键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能(注意代码字母大小写)：

代码	功能
GiveMeSomeMore	所有物品数量加 10
FreedomOfMovement	获得自由移动能力
INeedSomeHelp	当前任务立即获胜
ShowMeTheWorld	战场雾影全开
TooFast	游戏速度加快

【测试:NA PAGAN 提供 A】

灭国英雄 Heroes of Annihilated Empires PLAY2006106

游戏中按回车键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能(2006 年 11 月刊登了前两条秘技，注意代码字母大小写)：

代码	功能
*GiveMoney #	获得指定数量 # 的金钱
*GiveExpa #	获得指定数量 # 的经验值
fastupg	单位将立即完成升级
slowupg	单位恢复正常升级速度
beasts	按【P】键将选定单位放置在地图上
farseer	战场雾影全开

【测试:NA PAGAN 提供 A】

外星碟影 UFO: Extraterrestrials

通过修改游戏存档，可调整许多参数。首先进入游戏安装目录，通过下列命令执行游戏存档解压缩操作，其中 slot# 中的 # 为存档编号：

```
ProjectX.exe saveeditor.xscr unpack slot#
```

解压缩后获得三个文件，以任何文本编辑程序(如记事本程序 Notepad.exe)打开 globeSave.xsv，其中每个参数后的数字都代表相应的数值，例如(其中状态值的最大值为 100，所有 rank 最大值为 12)：

参数	含义
actualFinance	金钱数
agilityACT/agilityMAX	敏捷值
braveryACT/braveryMAX	勇气值
perceptionACT/perceptionMAX	感知值
shootingACT/shootingMAX	射击值
strengthACT/strengthMAX	力量值
throwingACT/throwingMAX	投掷值
vitalityACT/vitalityMAX	活力值
Technicians	技术值(研发速度)
Scientists	科学值(生产速度)

在战斗任务的存档中可以解压出 missionSave.xsv 这个文件，打开此文件可将所有 stunned false 参数改为 stunned true，这样在进入修改后的存档中时，所有异形敌人都会被震晕。

修改完成后保存文件，并使用下列压缩指令将文件重新打包：

```
ProjectX.exe saveeditor.xscr pack slot#
```

此后进入游戏载入相应存档即可获得修改后的效果。

【测试:NA PAGAN 提供 A】



| 测试:有效 | 经编辑部实际测试通过
| 测试: NA | 未经编辑部测试

5月电竞大事纪

文/漠东

WCG2007 大戏上演

2007 年 5 月 11 日，WCG2007"三星电子杯"中国区锦标赛北京分赛区在北京链网都市上网服务中心正式开打。经过三天的角逐，北京赛区的各个项目的名次也各有归属。其中 CS 项目中，wNv 的两支战队 wNv.cn 和 wNv.Gaming 最终在决赛中相遇，最后 wNv.Gaming 以 16:12 的比分赢了这场兄弟德比并获得冠军，wNv.cn 获得亚军，这两支队伍将获得参加中国区总决赛的资格：War3 项目中，此次报名北京赛区的高手并不是很多，最后来自天津 TR 俱乐部的戴士技高一筹，获得冠军，刘一峰与汪海涛分获二、三名，这三人取得出线资格；SC 项目中，老牌高手 DPR 在中国高手的合围中杀出，获得冠军，二、三、四名依次为滕哲、邱建峰、杜鹏，这四名选手获得出线资格；最后就是 FIFA 项目，刘啸、黄博、申超、李鑫分获一到四名，同时也取得出线资格。

WCG2007 大幕在北京拉开

比赛选手在交流比赛心得

北京赛区 CS 冠军 wNv.gm 战队

点评：WCG 今年共设立 15 个分赛区，包括：北京、上海、广州、成都、沈阳、杭州、南京、深圳、郑州、西安、哈尔滨、重庆、武汉、长沙、济南等，比赛时间从 5 月 11 日至 7 月 2 日，比赛奖金创造历年新高，奖金及奖品总金额将突破 100 万。继北京分赛区首轮比赛后，随后的两个月里，其他 14 个赛区也将陆续拉开战幕，各地选手经过选拔，最终的优胜者将代表各赛区参加中国区决赛，为争夺世界总决赛的入场券，上演一场中国电竞的巅峰战役，中国区决赛将于今年 7 月在北京举办。这项目前在业界影响力最大的电竞赛事在今年显示了良好的发展苗头，值得期待。

WSVG 中国站创下观众人数纪录

年度电竞盛事 WSVG2007 世界电子竞技巡回赛中国站于五一黄金周期间，在武汉光谷广场隆重举行，其中 CS 项目除云集国内各路劲旅外，还吸引了瑞典豪门 fnatic 率队来华，而魔兽项目更是吸引了几乎所有的世界级高手参赛，这样高水平、大规模的赛事在当地电竞爱好者中引起了巨大的轰动，惊心动魄的巅峰对决，激情四射的明星碰撞都让观者大饱眼福。一时间光谷广场人潮汹涌，数万热情高涨的观众将比赛场地围得水泄不通，这也创下了电竞史上观众人数的纪录。



Intel 给予了 WSVG 强有力的支持

点评：WSVG 从 2006 年成立至今，经过一年多的洗礼，逐渐变得成熟起来，而 WSVG 世界巡回赛的成功举办让他们在世界范围内也打响了名号。WSVG2007 年首站比赛在五一黄金周期间在武汉举办，这个时间和地点选择得恰如其分，既是认准了中国电子竞技发展的前景并致力于打开中国广阔的电子竞技市场；赛事执行团队又在武汉拥有相当强的资源；还可以利用黄金周之便利吸引公众的眼球，扩大电子竞技在群众中的影响力。

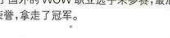
作为 2007 年中国的第一项大型电竞赛事，WSVG 有责任先接受严厉的拷问，并且给出更好的答卷。而且相比于北京、上海、西安、成都、广州等电竞核心城市，武汉同样具有良好的电竞玩家基础，WSVG 给了武汉这个几乎没有举办过任何大型赛事的城市一次正名的机会。


现场爆满观众

同其它在中国举办的国际性赛事相比，WSVG 的影响力是巨大的，这几乎是一种无法改变的事实，第一是因为 WSVG 背后有着强大的赞助，Intel 和微软的联手支持让 WSVG 有了足够的底气，而且在今后的几年里，这种情况仍将继续存在；第二就是 WSVG 中国站比赛创下了中国电竞有史以来观众人数最高的纪录，积攒了大量的潜在"用户"；第三就是魔兽项目中高水平的选手和高含金量的比赛让 WSVG 在竞技层面上晋级为一流赛事。

魔兽世界杀入电竞

在 WSVG 中国站的比赛中，还有一条消息引入瞩目，那就是《魔兽世界：燃烧远征》首次加入到比赛项目中，这也是魔兽世界首次正式在电子竞技中亮相，比赛采用了竞技场 3v3 模式，而为保证赛事成功，WSVG 和暴雪进行了密切合作。此次比赛也吸引了国外的 WOW 职业选手来参赛，最后来自美国的 Pandmic 战队捍卫了美国人在这个新兴项目上的荣誉，拿走了冠军。



点评：其实这次 WSVG 公布了世界巡回赛的项目后，最出人意料的就是 WOW 的入选，这款人气很高的网络游戏是否真的能够秉承电子竞技的特性，为 WSVG 赢来赞誉呢？也许 WSVG 的运作会让 WOW 得到电竞界的认可，然而如果一旦失败了，那 WSVG 该如何下台？对此，WSVG 中国区的 CEO Frank 先生表示：“电子竞技是以市场为导向的，观众的兴趣决定着流行的趋势，WOW 拥有庞大的观众基数，因此 WSVG 对于 WOW 的尝试是具有创新思路的，同时也是可行的。”不过这次比赛中 WOW 项目还是发生了各种问题，对此，笔者认为，只能说所有的人，包括比赛组织者、裁判、选手、观众都没有对 WOW 成为比赛项目做好足够的准备，这就是先行者必须付出的代价。只是谁都不要忘记了，第一个吃螃蟹的人，很可能成为挖到第一桶金子的人，WSVG 在未来也肯定会努力证明选择 WOW 是正确的发展思路。



来自美国的 Pandmic 战队获得了史上第一个 WOW 项目的世界冠军

WSVG 的 CEO Frank 先生表示对 WOW 很有信心

“MM 毁约门”、“GG 合约门”事件引起业界反思

3 月末，福州 SavioR 俱乐部发表声明宣告旗下签约 CS 女选手 LinLin 与 Lolita 擅自毁约离开福州，并称通过第二天观看网吧的监控录象，发现 LinLin 与 Lolita 是在 3 月 22 日凌晨从俱乐部宿舍趁着其他队员都睡着时偷偷离开的，两人还分别拿走了领队 LoveRT 的 Razer 耳机和另一名女选手的 IE3.0 纪念版鼠标。俱乐部将追究两人的民事及刑事责任，用法律来保护俱乐部及其他队员的利益。而事件另外一面的当事人 LinLin 与 Lolita 也发表声明，表示 SavioR 俱乐部声明中的各种情况子虚乌有，并宣布如果 SavioR 俱乐部再继续干扰两人正常生活，也会采取法律措施。

4 月末，成都市迪酷数字娱乐发展有限公司在上海召开了的新闻发布会，表示旗下麒麟战队的五名队员：唐柯、赵明戈、周毅、王云泷、喻巍于 2007 年 4 月 7 日在没有知会迪酷公司任何管理人员的情况下集体离开了深圳的训练基地，迪酷公司随后通过电话、电邮、登报等各种方式多次试图联络队员们，但均没有得到任何回应。迪酷公司表示随事态发展，不排除采取法律方式解决问题。而事件另外一面的当事人唐柯等人，在武汉建立了新队 X7-Hacker，并表示迪酷方面在合同方面有诸多问题，希望得到电竞业界帮助重新打上比赛。


前 Hacker 女队解散后队员之间对于未来发展产生的分歧与是导致这起毁约门事件的重要原因


原 Hacker.Gaming 的这五名队员面临着无赛可打的尴尬局面

点评：这两起一前一后牵涉到俱乐部和选手的事件在业界引起了不小的波澜，此事对于中国电竞意义重大，必将会成为今后电竞行业内此类事件的标志性案例。具体到这起合约门事件，为什么出现如此多的是是非非，无外乎三点：第一是从业人员本身的素质和职业操守问题，我们生活在一个自由的社会，可以自由的选择生活。但是，不管你是什么样的人，一旦你签署合约，成为一名职业电竞选手，那你就应该遵守合约而不应该自由放荡、视合约为玩物。要知道，以个人生活层面的事务去衡量工作是没有任何道理的，因为工作条件或者找不到乐趣之类的理由就想放弃自己所签署的合同显然是无法成立的；第二就是电竞本身具备传统体育的性质，传统体育项目所存在的一些现象当然会体现在电子竞技里，“选手毁约”等现象在电竞未来的发展当中永远无法回避，这是事物发展的规律；第三要归咎于管理和监督体制，至今国内的电竞事务还没有一个真正统一的电竞协会来管理，商业竞争的日益激烈与行业体制的不健全两者间的距离正在渐行渐远。

覆巢之下焉有完卵

【图文提供:CEG 上海电子竞技俱乐部】

战报简介：本次战报是最近由技嘉赞助的一场 RTB 赛事中的经典人兽大战，在战报中你可以看到 xiaOt 是如何抵御一波波几乎无法防御的"一波流"速推，或许这能帮助那些头疼于"一波流"的玩家，让他们了解反制这战术的精髓。

交战地图：TwistedMeadows

交战双方：

wNv.xiaOt(兽族)：国内 ORC 的领军人物，WNV 战队的当家花旦，充满进攻性的打法和飘逸的操作是中国兽王最大的标志。

WE.08.infi(人类)：WE 这支银河战队中最新招募的人类小将，虽然还属于新人阶段，但 IFT 不断展现的超常水平已经逐渐使他成为 WE 战队不可或缺的战力。

人族很好的在前期防住了剑圣的骚扰

双方 Loading 结束之后，infi 的城镇驻扎在地图 1 点主矿位置，作为 SKY 小师弟的 infi 会不会使用经典的 SKY "一波流"来对付中国兽王呢，这是笔者观看比赛时最关注的一个问题。如果要选择 "SKY 流"，那么 infi 自然是选择了首发大法师，同时从人类的发展步骤来看 infi 也没有速矿的决心，大法师很中规中矩的发动了民兵 MF 地精实验室来率先获得等级上的领先；xiaOt 的兽人大厅坐落在 infi 平行的 11 点位置，他首发了剑圣这个目前对人类最有威胁的英雄，并早早建造了商店，看来我们的兽王是宁愿牺牲升级基地的速度，也要有足够的后勤来支持剑圣前期的军事活动。菜刀男出生后自然知道大法师在干些什么，但是由于距离的问题剑圣并不想做无谓的工作来浪费时间，所以 xiaOt 并没有选择 CreepJack(简单解释为抢怪获取经验)对手，而是抓紧 MF 了人类基地门前的豺狼人首领营地——抢夺野外怪物资源也是一种抑制对手的战术。xiaOt 的剑圣并没有如预料中的那样在前期对大法师进行贴身骚扰，两人都是埋头各自蹂躏土著野怪，反倒是 infi 那边当大法师达到 LV3 之后率先发动了袭击。兽人的部队由于刚 MF 完雇佣兵营地有伤在身，xiaOt 就很低调的让部队撤回基地范围内进行防守，只派剑圣一人尾随大法师准备下黑手。此时两人都已经完成了二级基地的升级，重要建筑都在建造中，很显然 infi 选择此时进行压制是要为下一阶段的战术进行准备，xiaOt 也深知对手打的算盘，所以剑圣如鬼魅般的对人类部队进行了跟踪。infi 的大法师忌惮菜刀男的淫威，决定在等到山丘出山之后才前往前线与部队汇合，就是这一决定使得 xiaOt 抓住了阻止人类在黄金时间发动"SKY 流"的机会，刚出炉的老牛和剑圣合力逼退了缺少英雄支援的人类步兵小队，剑圣更是一路斩杀两名步兵后才满意的撤退。


xiaOt 一反常态的放弃了骚扰，快速修炼剑圣

兽人很好的利用地形和建筑的配合抑制了塔群的位置

由于 infi 没有选择传统的召唤英雄配置的"SKY 流"，而是选择了山丘，所以在同等时间内的兵力上人类无法做到凌驾于兽人，同时由于黄金时机被打破，infi 只能小心谨慎地等待法师部队成型，xiaOt 就趁着这一机会再次施展经典的一线剑圣尾行，一线牛头 MF 的技巧。虽然 infi 只是在 MF 地精商店上花费了 1 分钟而已，但就是这关键的一分钟却给 xiaOt 带了极为宝贵的一次清理分矿的良机，而正是兽人的这一举动几乎影响了随后战局的最终结果。

infi 赶走了如苍蝇般烦人的剑圣之后，决定发动"一波流"。infi 不愧是 WE 的人族选手，发动"一波流"的民兵数量完全可以用"海"这个形容词，只看见小地图上密密麻麻一大批人族部队杀向了兽族基地，作为 SKY 的老对手 xiaOt 也自然了解这一时间段人类最威胁的行动将是什么，所以早早的在要道安插了苦工作为斥候进行侦查，当菜刀男收到苦工的 SOS 信号之后，兽人部队立刻折返回基地准备抵御"一波流"的冲击。infi 的部队踏上兽人基地的斜坡时发现兽人部队早已经严阵以待，尤其 xiaOt 将地洞这一战时可作为临时炮台的建筑特意建造在斜坡的上口位置，如此一来 infi 刚放下象牙塔就发现这些未成型的碉堡已然在兽人地洞的攻击范围之内，但事已至此人类也只能硬着头皮强行进行一波流。xiaOt 可没有和人类对打阵地战的打算，兽王很明白此时的人类"一波流"有多么难缠，如果攻塔，那么就会被人类的部队进行攻击；如果和人类部队进行纠缠，那么塔群一旦完成，那么自己势必腹背受敌。不过"SKY 流"一直有着致命的弱点，那就是孱弱的大法师，兽族部队几乎没有多想就发动了加速卷轴的冲击，狼骑的诱捕一次又一次的飞向了大法师，瞬间兽族就完成了围杀。当然 infi 显然也是有准备的，次发山丘的目的就是为了威胁兽人剑圣这个贫血的杀手，一轮风暴之锤加全军齐射攻击的确让剑圣不得不使用回城卷轴，但也就在这等待兽人回城的数秒钟，人类的法师也已经命垂一线，infi 不得不也使用回城卷轴来保住大法师的性命，如此一来兽人很轻松的解决了人族部队留下的箭塔。


兽人以对换回城的方法逼退了人类

恐怖地洞的威力，人族只能在坡下驻扎

不过这并不能让一心想施展"一波流"的infi罢手，毕竟两人只是对换了回城卷轴而已，人类依然有着"一波流"的优势。大法师回城稍作治疗之后再次杀到了兽族基地，这次infi吸取了先前的教训将塔建造在斜坡下，准备以步步推进的方式来构筑前沿阵地。infi的计划看似完美，但却忽略了兽人在兵力上的优势，毕竟谁都知道50人口时期的兽人是最强盛的，而且由于时间的流失，xiaOt已然已经打造了一支步兵+狼骑+白牛的标准反制SKY的阵容。果然xiaOt稍微调整了阵形之后，就趁着对手退下斜坡的一瞬间再次发动了加速卷轴，Speed Up之后的兽人部队又一次如狼似虎般的把个骨瘦如柴的老头紧紧包围，可怜我们的安东尼老头就被这样一群肌肉男的汗臭味熏的晕了过去，infi急忙操作女巫MM对大法师释放隐身术希望能够保护主力英雄，不过狼骑的诱捕加上白牛的驱散瞬间就破解了infi的自救，大法师毫无悬念的被斩落马下。

擒贼先擒王，xiaOt依然集中攻击大法师



兽人杀死大法师之后立刻采取围魏救赵的战术佯攻人族基地

这时人类先前建造的三座箭塔建造完毕，也就在这一瞬间xiaOt作出了一个让人拍案叫绝的操作——再次发动加速卷轴向人族基地方向冲锋，还没有反应过来的infi只能在后追击这群绿皮强盗，谁都不敢放任这批有掳夺能力的狼骑径直杀入自己的基地吧，就这样一个小小的围魏救赵之计，xiaOt很轻松的牵制了infi的主力部队，而人类留下的那些箭塔就交由刚刚建造完毕的投石车来轻松瓦解了。发觉上当的infi这时才反应过来，却已经为时已晚，只能将无尽的怒火倾斜在兽人被缓速的单位上，xiaOt干脆丢卒保车的摆脱了人类部队的追击，迅速MF野怪来提升等级。

投石车在没有干扰的情况下轻松破解塔群

连续失败两次的infi，终于明白了自己的症结所在，在复活大法师的时间内抓紧训练破法来充实部队实力，等到确信自己的部队凌驾于兽人之上后，infi发动了第三次的"一波流"（汗，第三次，这显然已经不能算是"一波流"，或许三波流更贴切了），这次由于有了破法者的掩护，人类的阵线终于得以维持，再也不用担心兽人发动加速卷轴围杀英雄了，而且由于兵力上的优势人类非常轻松的击溃了兽人连续数次的冲锋，并很有效地重创了xiaOt的部队，兽王只能依靠地形优势和建筑物的掩护和人类展开阵地战。虽然infi的部队占据上风，但毕竟不是主场作战，后续部队的跟进和箭塔的推进速度都非常慢，xiaOt依靠主场的优势很快就补充了新的战力来与人类周旋，最重要的是两部刚生产出的投石车在这时候起到了远程打击人类部队的作用，攻城模式的投石车不但对人类刚构筑的箭塔极具威胁同样对无甲的法系部队也有着可怕的杀伤，xiaOt更是利用狼骑的诱捕来定住人类的部队让投石车尽情的攻击，数个回合之后人类只能决定撤退，放弃好不容易构筑起来的前沿阵地。



兽人利用投石车的超远程打击又一次击退人族的"一波流"

暂时的停火给了双方短暂的发展时机，两方面都加紧MF来提升优势。xiaOt本着"贱"圣贱字决的心得，一直让剑圣尾随人类部队的动向，而让老牛这个面杀伤兵器两线MF提升等级。这时候xiaOt更是节约部队的生产，将人口牢牢控制在50人口，抽出资金在地图10点分矿进行了扩张。两人短暂的和平随着两人主矿采尽而打破，破釜沉舟的infi发动了第四波的进攻。显然这次infi是有备而来，大法师购买了重修之书重新选择了暴风雪为杀伤技能，如此一来刚刚抽调资金扩张的兽人在兵力上就有点吃紧了，人类在暴风雪的掩护下不断将战线推到了兽族的基地内，而xiaOt现在唯一能做的就是和人类周旋，等待分矿运作后的资金来生产新的单位与人类进行消耗战。不知情的infi还以为xiaOt同样与他展开了背水之战，毫不怜惜地与兽人打起了对攻。但是很快infi就意识到自己的判断出现了严重失误，看着不断闪亮着的兽族兵营，infi意识到兽族还有着一片分矿支援，而自己则是真的已经砸锅卖铁了。当战局进行到这时已经没有任何意义了，即使infi使用远程采矿来获得资金也只是杯水车薪而已。infi终于发现了兽族的分矿发动了最后的袭击时，xiaOt早已经通过消耗战重新掌握了兵力上的优势，再一次完美的Speed Up之后，人族的英雄双双被围，infi只能打出GG，俯首称臣。■

INFI采取冰风暴掩护的方法操控破法者推进



当人类发现兽族的分矿时，为时已晚

PLAY!LAB 电子娱乐基准看台

我们是怎样测试的?!



Fraps v2.8.2
免费下载:www.fraps.com
图像帧速率测试



性能指标软件
3DMark06 v1.1.0
免费下载: www.futuremark.com



性能指标软件
FFXI Official Benchmark 3
免费下载: www.playonline.com



性能指标游戏
Quake 4 v1.3
双核优化/OpenGL/大纹理处理



性能指标游戏
Company of Heroes v1.5
DirectX 10 图像引擎



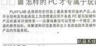
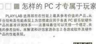
性能指标游戏
World of Warcraft
典范 3D MMORPG



EVEREST Ultimate Edition v4.00
免费下载:www.lavalys.com
系统信息监测记录

怎样的 PC 才专属于玩家...

PLAY!LAB 选择那些在性能上最具参考价值的产品，从平台结构及性能表现上为您搭建应用于各类 PC 娱乐软硬件产品的基准评测体系——这意味着您可以凭借一个稳定、共通的参考指标，来解读和评估家游杂志上各游戏软件及硬件产品的性能表现。


机箱系统

耀越宏展 Thermaltake
Shark VA7000SWA 鲨鱼塔式铝合金机箱
风扇配备:TT-1225 静音风扇(前)
TT-1225 静音蓝光风扇(后)
功能特性:可拆卸主板架、侧开散孔窗

Toughpower 750W AP 14cm 风扇
+5V / 28A　+3.3V / 30A
+12V1 / 18A　+12V2 / 18A
+12V3 / 18A　+12V4 / 18A

BigWater 12cm 内置液冷 CPU 散热器
卡具规格:LGA775、Socket478、K7、K8

Hardcano12 温度 / 转速侦测器
探头规格:温度探头×4、转速探头×4

准系统

浩鑫 Shuttle XPC
功能特性:I.C.E.整体散热系统
SilentX 超静音电源



Intel 体系

CPU:Core2 Extreme X6800
2.93GHz/4MB/ 双核
主板:华硕 ROG Commando
Intel P965/ICH8R

AMD 体系

CPU: AMD Athlon 64 X2 3800+(AM2)
90 纳米制程 2×512KB 二级缓存 2GHz
主板:微星 K9V Neo-V (AM2)



内存系统

威刚 ADATA Vitesta DDR2-800 512MB×4
威刚 ADATA Vitesta DDR2-1066 1GB×2



3D 图像系统

NVIDIA GeForce 8800 GTX
显存:768MB / 数据位宽:384bit
频率:核心 576MHz/ 着色器 1350MHz/ 显存 1800MHz

迪兰恒进 Radeon X1950Pro CrossFire
显存:256MB / 数据位宽:256bit
频率:核心 600MHz/ 显存 1400MHz



周边设备

罗技 Logitech
方向盘:Driving Force Pro
手　柄:Cordless Action Controller
鼠　标:MX518
键　盘:Cordless Desktop LX700 / MX Duo
摄像头:QuickCam for Notebooks Pro
音　箱:Z-5500 Digital
耳　麦:Precision PC Gaming Headset

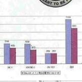
显示设备

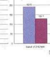
飞利浦 Philips
Brilliance 109P4 19'CRT 1600×1200 @ 85Hz
Brilliance 190P5 19'LCD 1280×1024 @ 75Hz

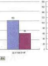


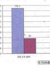
PCIe 平台基准性能

Windows XP SP2 简体中文版
DirectX 9.0C
Forceware 158.22









PLAY!LAB 基准设备商















多项革新 英特尔推出第四代迅驰技术平台

5月9日，英特尔公司在北京发布了新一代迅驰 Santa Rosa 平台，将笔记本电脑的性能推上新的高度。全新英特尔迅驰处理器及迅驰专业版处理器，是英特尔酷睿 2 双核处理器的新一代产品；英特尔 965 高速移动芯片组具备英特尔清晰视频技术，为用户带来增强的高清视频体验；英特尔 Wireless-N 无线模块支持 802.11AGN 无线局域网互联功能，在执行诸如下载等任务时获得高达 5 倍的性能提升，无线传输范围也将拓展至原来的 2 倍；英特尔迅盘作为可选组件，将常用软件的访问速度提升 2 倍，并将笔记本电脑开机或启动的时间减少多达 20%。相应地，这些速度上的提升还可以节约能耗、增加电池使用时间。

发布会中还特别以新一代迅驰平台构建的笔记本电脑进行演示，《魔兽世界》通过英特尔第四代集成显示引擎 X3100 可获得顺畅的运行效果，同时演示了通过 Wireless-N 无线网络远程播放高清视频时平顺的流畅性，展现出最新基于英特尔迅驰双核的笔记本电脑比前一代多至两倍的移动性能。

全球 MOD 高手云集 Intel 灵动电脑创意之旅

5月15日，在英特尔中国有限公司邀请下，来自比利时、瑞典、美国及中国内地与台湾地区的七位顶尖机箱改装高手齐聚北京，他们以融合了创意和时尚理念的电脑机箱作品，在中国引领一场科技创意生活的风潮，传播 MOD 个性化创意概念。这次主题为"多重创意、酷睿由我——英特尔灵动电脑创意之旅"的活动，将为众多的中国机箱改装爱好者提供与世界高手的交流互动平台，这也是首次在中国举办的世界级机箱改装高手交流盛会。

英特尔公司副总裁兼销售与市场营销部整合营销总监 Nancy Bhagat 女士表示："MOD 玩家是酷睿极客的一份子，英特尔酷睿微体系架构的处理器以其独有的低功耗以及散热性能，为国内外 MOD 玩家在 PC 性能改造和制作个性化外观上提供了无限可能性。"此次活动的机箱 MOD 作品将在北京举行为期 2 周的公开展示和持续数月的全国 MOD 作品征集活动，旨在通过这一系列活动能够更广泛的传播时尚创意生活概念，为国内机箱改装爱好者与国内外高手零距离接触，交换在机箱改装方面遇到的问题，分享各自的改装经验。更多的信息可访问 www.intel-modding.com。

NVIDIA 发布笔记本电脑 DX10 显示芯片

5月10日，NVIDIA 宣布针对笔记本电脑市场推出 NVIDIA GeForce 8 系列 GPU 产品。这一全新图形处理器(GPU)可以带动整个笔记本电脑的更新换代，为 Windows Vista、DirectX 10 游戏、高清电影和 Adobe Acrobat、Microsoft Live Map 等常用软件带来终极的视觉体验。惠普、东芝、宏基、三星、华硕等顶级电脑制造商已经提供搭载 GeForce 8M 系列 GPU 的笔记本电脑，GeForce 8600M 和 GeForce 8400M 也是全球第一款支持 DirectX 10 和完全加速解码 H.264 全高清电影的笔记本电脑 GPU。

在此前一天的5月9日，NVIDIA 还推出了该公司最快的图形处理器 NVIDIA GeForce 8800 Ultra，，与 GeForce 8800 GTX 图形处理器相比，Ultra 版的运行速度平均要快 10%～15%。

罗技推出两款快看迷你摄像头

5月16日，罗技推出两款专为笔记本电脑用户设计的网络视频通讯工具——快看迷你豪华版和快看迷你版摄像头。两款新品均采用了 VGA 优质传感器和具有高透光率的玻璃镜头，内置麦克风，同时支持最新"欢乐特效镜"视频特效软件，可通过 10 个主题效果特殊实时处理技术，构造出趣味画面来覆盖画面当中任何目标物体，同时，罗技还将通过官方下载网站 www.logitech.com 提供最新的特效滤镜，在趣味聊天中彰显个性。

优派举行 2007 年度 "魔器"键鼠产品发布会

5月17日，全球视讯科技领导品牌优派(ViewSonic)举行"为游戏而生"优派 2007 年度键鼠全系列新产品发布会，展示了"魔器帝国"键鼠新品。其中巨魔部落是优派高端的键鼠产品，是专业的游戏玩家的首选；精灵部落是专为时尚年轻的白领、轻量级游戏玩家量身打造的产品，外观酷炫，更可搭配 LCD 显示器；网游部落是为入门级游戏玩家提供的实用产品的高性价比产品。"魔器帝国"系列新品的上市，标志着优派在朝着以"显示为中心"的专业键鼠品牌的发展中又迈出了关键一步。

北通 Wii 运动套装 BTP-6449 上市

针对次世代主机 Wii 在中国刮起了的全新休闲娱乐风潮，国内著名外设品牌北通将于6月初推出一系列 Wii 动作拟真游戏外设产品，其中包括网球拍、高尔夫球杆、棒球棍、方向盘、手柄套件。每个产品都是针对 Wii 动作感应操作和游戏内容开发设计，为确保达外设产品与动作感应操作的完美匹配，北通采用真实实物再现、精美陶瓷白材料、双重防拖设计等技术实现了外设产品的差异化突破。

Tt 五彩凤梨散热器绚亮上市

Thermaltake(Tt)继 2000 年全球首推涡轮散热器 Orb 系列，2006 年推出 Orb Ⅱ 代凤梨散热器后，近日推出限量版五彩凤梨，将 2006 年 Orb Ⅱ 系列散热器进行外形和性能上的改进，并提供更多个性化选择。五彩凤梨系列散热器支持目前 Intel LGA775 及 AMD 754/939/AM2 全系列 CPU，搭配半透明磨沙静音风扇，配合五种不同颜色的 LED 灯，市场零售价为 238 元。

微星发表 HDMI 主板 K9AGM2-FIH

微星科技率先推出支持 HDMI 接口的主板 K9AGM2-FIH，也是目前市场上第一款支持 HDMI 接口的 Micro-ATX 主板。其芯片组采用北桥 AMD 690G+ 南桥 SB600，支持 AM2 接口全系列 AMD 处理器；两个内存插槽支持双通道 DDR Ⅱ 800/667/533 的内存，最高可扩展 4GB 容量；整合的 Radeon X1250 显示核心支持 AVIVO 技术，同时提供 1 个 PCIe×16 插槽、1 个 PCIe×1 插槽和 2 个 PCI 插槽，硬盘接口包括 1 个 PATA 和 4 个 SATA Ⅱ(RAID 0、1、0+1)。

华硕全球同步首推三款 G84、G86 显卡

4月17日，G8X 家族中的中端型号终于登场，作为全球最大的板卡制造厂商，同时也是 NVIDIA 金牌合作伙伴的华硕紧随脚步，在第一时间发布了三款 G8X 家族的中端产品，它们分别是基于 G84 核心的 EN8600GTS/G/HTDP/256M (675MHz/2.0GHz) 和 EN8600GT/2DHT/256M (540MHz/1.4GHz)，以及基于 G86 核心的 EN8500GT SILENT/HTD/256M (450MHz/800MHz)。除全新的特效支持和独特的设计结构之外，华硕的这三款显卡还具有靓彩(Splendid)图像增强技术，以及 VideoSecurityOnline、GameFace-Live、GameLiveShow、GameReplay 等华硕独有软件功能。

艾尔莎 8500GT 显卡力压中低端上市

艾尔莎 ELSA 影雷者 850GT 256B2 DTV RH 采用核心代号为 G86 的 Geforce 8500GT 显示芯片，支持 DX 10、SM4.0 并对高清 DVD 及蓝光解码提供支持。基于 P403 公板，核心与显存独立供电设计，采用日系固态铝壳及铝壳电容配合半封闭性电感。搭配现代 GDDR2-2.5 纳秒显存颗粒，组成 256MB/128bit 的显存规格，核心/显存频率 500/800MHz。大面积鳍片滚珠风扇配合日系 NMB 滚珠轴承，DVI+VGA+TV-Out 全输出接口设计，3 年质保服务，价格 799 元。

微软游戏键盘 Reclusa 上市

近日微软硬件再次与 Razer 联手推出一款新型游戏键盘 Reclusa，采用炫酷、神秘、时尚的黑色，拥有蓝色背光，不仅有助于在光线昏暗下的轻松操作，还洋溢出一种现代和时尚的风格。它同时具备"Hype response"超级响应技术、6 个可自定义可编程热键、镀金 USB 接口和游戏资料管理功能。这款产品于5月在中国限量上市，建议零售价为 699 元。

爱国者独创"静音鼠"F918

爱国者近日发布一款专为移动办公人士推出的无线"静音鼠"F918，由于采用独有的静音按键设计，点击时不会听到通常的"啪啪"声，不仅声响极微弱，落点手感也更柔软。流线外观的人体工学设计，简洁经典黑灰配色，无形中彰显出使用者的果断和高效。它拥有主流的 800DPI 分辨率，10 米内自由操控的 2.4GHz 无线远距离操作技术，62.5Kbps 的数据传输速率，不超过 4ms 的平均延迟。全新设计的超级省电模式用 2 枚电池就可使用 6 个月之久，报价仅为 108 元。

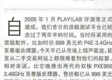
雷克沙推出极速 ExpressCard SSD 卡

美国存储产品厂商雷克沙(Lexar)近日推出 ExpressCard SSD 卡，容量为 4GB、8GB 和 16GB，采用了最新的控制器和 SLC(Single Level Cell)，搭载了用双芯片提高数据传输速度的"交错"功能。实现了数据读取最高速度 32MB/s、写入最高速度 22MB/s。其通过了 Windows Vista Capable 的认证，支持 Windows ReadyBoost 技术，可作为 Vista 时代独有的"外挂缓存"。ExpressCard 技术是由 PCMCIA 协会于 2003 年春季公布的一种新的技术标准，支持 PCIe 与 USB 这 2 种不同的底层传输技术。

GamePC 次世代

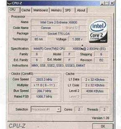
PLAY!LAB 新旧平台大测试

在计算机领域流行的"摩尔定律"有如下表述：
1、集成电路芯片上所集成的晶体管数目，每隔 18 个月就翻一番。
2、微处理器的性能每隔 18 个月提高一倍，而价格下降一半。
3、用 1 美元所能买到的电脑性能，每隔 18 个月翻两番。



自2005 年 1 月 PLAY!LAB 评测室正式建成，我们昔日的顶级测试平台已经走过了两年半的时间。当时所采用的顶级配件，比如时价 999 美元的 P4E 3.4GHz 至尊版处理器，今天早已从市场上销声匿迹，甚至从二手交易网站上都很难看到他们的踪影，相对来说，比它晚推出两代的双核 PXE955 3.46GHz 至尊版处理器，售价都已从 999 美元下跌到 100 多美元而少有人问津的地步。在这 30 个月的时间里，整个 GamePC 的世界发生了许多重要的技术和应用跨越，这使得我们在今天迫切的想要更新 PLAY!LAB 的性能指标，也急切的想要知道，30 个月的时间到底让 GamePC 发生了怎样的改变。





CPU 换代对比

Intel 于 2006 年 7 月 27 日发布的酷睿 2 微架构处理器，将 NetBurst 微架构奔腾Ⅳ处理器（2000 年 11 月 20 日首发）远远抛在了后面，同时也令竞争对手 AMD 公司的速龙 64 X2 双核处理器不得不卸下高贵的外衣，全线大幅降价，加入到性价比的角逐之中。一粒 CPU，一个看不见摸不着的"微架构"，它到底有怎样的威力？

平台更新的首要部件就是 CPU，从对比平台中可以看到，采用酷睿 2 微架构的 X6800 主频比采用 NetBurst 微架构的 P4E 3.4GHz 要低近 500MHz，不过其双核共享的 4MB 二级缓存在容量上显然更具优势。此外对于酷睿 2 微架构所增强的指令执行效率，也只有在实测之后才能见到功效。在这段测试中，两个测试平台保持了 PLAY!LAB2005 平台的的显卡配置，在操作系统版本和显卡驱动程序版本上有一些差异，但不会构成显著的性能差异。测试选用的样本全部是 PLAY!LAB2005 平台中的性能指标软件，测试结果被标记为棕色。

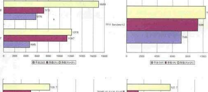
	PLAY!LAB2005	PLAY!LAB2007
CPU	Penturm 4 Extreme	Core 2 Extreme X6800
核心代号	Northwood	Conroe
主频	200×17 3.4GHz	266×11 2.93GHz
前端总线速度	800MHz	1066MHz
制程	0.13 微米	65 纳米
晶体管数量	1.78 亿	2.91 亿
核心数	1	2
线程数	2	-
L2 缓存容量	512KB	4MB
L3 缓存容量	2MB	-
指令集	SSE2	SSE2 / SSE3 / SSSE3 / EM64T
显卡	X800XT PE	GeForce8800GTX
内存	DDR Ⅱ 533 512MB×2	DDR Ⅱ 1066 1GB×2
主板	925XE/ICH6R	P965/ICH8R
系统	WinXP SP1 催化剂 4.11	WinXP SP2 ForceWare158.22

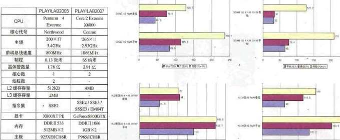
3D 显示系统重拳出击

在 3D 图像系统方面，两年半以前 AGP 规格与 PCIe 规格仍在相互牵制，而今电脑主板的显示接口已全面转向 PCIe，更面向日益盛行的双卡配置，提出了双 PCIe×16 接口甚至三组 PCIe 图形接口的规格，为物理加速卡进行着预热。继 2006 年 11 月 9 日 NVIDIA 发布了首款支持 DirectX 10 和统一渲染架构的 G80 图形核心之后，2007 年 4 月 17 日又以精简的 G80 核心推出了 G86 和 G84 两款面向中端的图形核心。直至 2007 年 5 月 14 日，ATI 终于发布其 R600 图形核心，宣告了 3D 图像世界全面进入 DirectX 10 时代。

不过时至今日，DirectX 10 统一渲染架构面世半年，但真正基于 DirectX 10 特性开发的游戏仍未能面世。而 DirectX 9.0c 最后的辉煌 3:1 黄金架构，则在千元级主流 3D 显卡市场上对新近推出的 DX10 中端显卡产品构成强大的性价比压力。

为此我们更新的 PLAY!LAB2007 平台引入了两套显示系统，其一是 Radeon X1950PRO CrossFire 双卡系统，以 3000 元的构建成本展现上一代显示系统最后的中高端性能。此外我们也以 GeForce8800GTX 单卡作为 DX10 时代





的里程杯式性能指标，用于对比过去和未来的3D显示系统性能。

在这段测试中我们的新平台除了采用新的X6800处理器和大容量高频内存，显卡也换上了GeForce8800GTX单卡来体现3D技术升级的成效，测试样本同样全部是PLAY!LAB2005平台中的性能指标软件，以体现显示系统更新所带来的性能提升，测试结果被标记为黄色。



平台升级性能解析

作为参照，原PLAY!LAB基准平台成绩以蓝色作为基准。

3DMark05 V1.0

测试采用默认设置，分辨率为1024×768，未开启全屏抗锯齿(AA)及各向异性过滤(AF)，此外X800XTPE仅支持DX9.0b规格而不支持SM3.0渲染。

在升级CPU后，CPU测试成绩提升到243.2%，这的确是相当惊人的跨越，而在总分上则提升到124.2%。由于3DMark05的总分更多的取决于图像系统得分，在相同显卡的情况下，可以看到CPU的升级仍带来可观的图像性能提升。

在CPU和GPU同时升级后，也许是因为新型GPU架构在数据处理上的机制变化，它将CPU测试的成绩提升到260.5%，而GPU升级令总成绩飙升到293.6%。

最终幻想XI官方测试第二版v1.01

这是典型的MMORPG场景3D性能测试，高画质设定下分辨率为1024×768。在CPU升级的情况下，得分提升到129.5%，显示出双核+酷睿2微架构升级后对多3D角色场景运算性能的显著提升。在继续升级GPU后，得分提升到143.2%。

毁灭战士Ⅲ(Doom 3)

第一组测试采用Ultra画质设置，分辨率为1024×768，未开启全屏抗锯齿(AA)。通过Fraps软件在后台记录画面帧数率，并通过游戏内置控制台指令Timedemo回放DEMO1演示，忽略首次载入执行的效果(有大量硬盘读取操作而影响测试成绩)，之后连续执行三次测试取平均值。

在升级CPU后，最低帧速率提升到172.5%，而且其帧速率超过了60FPS的理想值，这还仅仅是CPU性能提升所带来的，当GPU也同时升级后，最低帧速率提升到290.5%。

平均帧速率方面，CPU升级将性能提升到137.8%，GPU同时升级则将性能提升到282.4%。

第二组测试在第一组设定的基础上开启了4倍全屏抗锯齿，从蓝色基准成绩可以看到，这大大加重了显示系统的负载并使其出现严重的性能瓶颈，仅凭提升CPU，只将性能推至最低帧速率106.3%、平均帧速率117.5%的水平。只有当强悍的GPU加入，性能水准顿时飙升至三倍以上，达到了最低帧速率399%、平均帧速率323.4%！而其最低帧速率成绩与第一组相比仅低了1帧，可见GPU性能才刚刚触及瓶颈边缘，其与CPU性能是比较匹配的。

半条命Ⅱ(Half-Life 2)

在这款游戏的测试对比中，我们选择了街区和水区两个场景，它的图像设定所体现的负载差异不像Doom3那样悬殊，为此我们均以最高画质、4倍全屏抗锯齿及8倍各向异性过滤的设定来进行测试，分辨率为1024×768。此外值得注意的是，HL2代码是以ATI芯片为蓝本开发，因此平台升级所采用的NVIDIA GPU在测试中出现很有趣的结果。

在街区测试段，CPU的升级一如既往的带来了显著性能提升，分别达到最低帧速率202.4%、平均帧速率140.4%。不过在更换升级GPU后，最低帧速率197.6%不升反降4.8个百分点，平均帧速率141.9%也仅提升了1.5个百分点。

而在水区测试段，NVIDIA GPU却又表现出一定的正常姿态。CPU升级将性能水平推至最低帧速率181.7%、平均帧速率147.6%，而GPU升级后将其继续提升到最低帧速率236.5%、平均帧速率180.4%。

技术指标相差两代、性能指标在其他测试中相差近三倍的两块显卡，在HL2两个不同场景中却有截然不同的两种表现。这也只能说明游戏代码执行的方式和对资源的需求，确实是存在一些偏好的。

双核+双GB

随着AMD速龙64 X2的全面降价，500元以下的入门级CPU已经可以选择X2 3600+这样的真正双核处理器，而酷睿2双核E4300的价格也跌入800元以内，双核心处理器架构获得更广泛的普及。一些知名的游戏引擎早已引入了对双核处理器的性能优化，这一趋势必将随着双核装机量的提升而加速。为此我们在新平台对应的测试项目中引入了具备双核优化功能的《雷神之锤Ⅳ》(Quake4 v1.3)和3DMark06 v1.1.0，并将代表新游戏图像引擎的《英雄连》(Company of Heroes v1.5)引入，同时替换掉较老的《毁灭战士Ⅲ》、《半条命Ⅱ》和3DMark05。

此外随着Windows Vista操作系统的面世，GamePC的内存配备越过了1GB容量，2GB内存日渐成为中高端游戏平台的标准配置。我们的新测试平台也全面引入了Adata DDR2-1066+ 1GB×2高端内存模组，以其大幅度提升的高频性能，以及在标准频率下的低延迟参数，更进一步的释放游戏性能。

核心部件全面提升后的PLAY!LAB2007电子娱乐基准平台以GeForce8800GTX单卡为标准进行了各项新测试项目的运行并获得了参考得分，请参考PLAY!LAB基准看台专版。

我们的测试方法

除了测试游戏之外，我们也利用了一些可以免费下载使用的辅助测试软件，通过了解这些小软件的使用方法，相信你也可以方便的了解、调整和监控自己的GamePC运行状况。

Fraps v2.8.2
www.fraps.com

这个历久弥新的3D画面帧速率监测和记录软件，仍是进行各种游戏评测最直接和客观的工具。其最新版本全面适用于Windows 2000、XP、2003、Vista及相应的64位版本操作系统。如果你真的喜欢这个小软件，考虑下是不是花37美元注册获得正式的版本，那样就不再受数据记录时间的限制，利用它进行游戏录影时也不再被添加Fraps未注册时的提示水印图标，而抓取游戏截图也可保存为各种流行的图片格式。

在运行游戏前启动Fraps并让其在后台运行，游戏中按预设的【F11】键就会开始帧速率测试，等你再按一次【F11】键便停止测试，这期间的画面帧速率最小值、最大值和平均值会被记录在Fraps安装目录内的FrapsLogs文本文件中。除此之外，你还可以在设置画面中勾选MinMaxAvg、FPS、Frametimes这三个选项，此后在使用Fraps进行测试时，它就会根据你的勾选而持续记录指定的数据，以CSV文件格式保存在benchmarks子目录中，供你在Excel数据软件中进行详细的图表分析，它尤其有利于查找3D游戏画面卡机的位置和程度。



EVEREST Ultimate Edition v4.00
www.lavalys.com

EVEREST是一款功能相当全面的系统信息查阅和监测软件，它具备强大而广泛的硬件兼容性，可以准确的通过主板、显卡上的硬件监测芯片读取CPU、GPU、硬盘、风扇等部件的温度、电压及转速数据。此外它还提供了灵活的数据查阅和记录功能，在它的主选单中选择"文件"\"设置"，在设置窗口中的"硬件监视工具"内就可以对工具栏图标、OSD屏幕显示、Vista Sidebar边条、甚至是罗技G15键盘上的外部液晶显示器进行显示内容的设置，当然，其中的日志记录功能可以更好的帮助你在后台监控整个系统的运作。除了上述监控数据外，甚至还可以详细记录每个CPU核心的负载和内存的使用率等信息，并以最小1秒的间隔写入你指定的记录文本文件中，CSV文本格式可以很方便的读入Execl数据表软件中进行图表分析。当你的GamePC跑游戏不爽时，不妨利用EVEREST为它把把脉！■(文/PLAY!LAB)

Vista 新意

华硕 P5B Premium Vista Edition 主板

Asus P5B Premium Vista Edition 主板 2399 元
华硕电脑中国业务事业群品牌中心
电话:010-82667575-811

√优点:全固态电容及强化主板散热设计，针对 Vista 操作系统特性追加了功能附件。
×缺点:价格较高。



Windows Vista 操作系统面世数月有余，它所带来了的众多特性，业已成为电脑新品力推的卖点。不久前知名主板厂商华硕更是推出了自己的“VISTA”系列主板产品，此“VISTA”非彼 Vista，但他们之间还是有着千丝万缕的联系。透过其最新的 P5B Premium Vista Edition 主板的全新特性，让我们体验一番未来操作系统的新意吧。

ScreenDUO

在 Windows Vista 操作系统所引入的新特性中，SideShow 技术是最炙手可热的一项。它可以让制造商在笔记本电脑上设计第二个屏幕或辅助屏幕，无论主机是在使用当中、休眠状态甚至是关机状态，都可以通过辅助屏幕在不开机的情况下快速浏览一些同步更新的设定信息，比如行程表、通讯录或最近的新电子邮件等。对笔记本电脑用户而言，不开机而查阅一些快速信息，可以在很多时候起到节省电池电力的效果。

而华硕正是结合了这一功能特性，通过标准的台式机主板及 ScreenDUO 附属液晶显示器，为台式机也引入了这一新应用。华硕 ScreenDUO 附属液晶显示器通过 USB 连接线与主板相连，它完全尊从 Visia SideShow 技术规格，因而可以通过微软官方的 www.gallery.live.com 网站下载的各种边栏小工具，将 Sideshow 功能发挥得淋漓尽致。此外，华硕还自行开发了供 WinXP 下使用 ScreenDUO 驱动程序，其中包括了预设的 12 项小工具，诸如媒体播放器控制、Outlook 行事历或邮件、文本便签、电子像框、RSS 网络新闻、硬件状态监测等功能，让你在进行全屏游戏或工作时，也能通过 ScreenDUO 随时查看你所关心的信息。有趣的是，在 WinXP 下运行时，ScreenDUO 并非只能在 P5B Premium 主板上使用，我们甚至在华硕早期的 P5AD2-E 主板上测试成功。但在使用 Vista 操作系统“原生”的 SideShow 功能时，则必须在 P5B Premium 主板上才能正常应用了。





AI Remote

AI 遥控器套件包括一只小巧的平板式遥控器、一只 USB 接口红外信号接收器以及一个与遥控器配套的小挂钩，可以粘贴在机箱或显示器旁。在如今日益盛行的 HTPC 风潮下，让 PC 变得如同电视或影碟机般易于操作是许多人的梦想，但除非你用遥控器替代了键盘鼠标，否则距离 PC 家电化的愿望就存在难以逾越的鸿沟。

AI 遥控器套件则是将华硕独有的 AI Suite 智能控制套件、媒体软件调用及红外无线遥控联为一体，必须在 P5B Premium 主板上才能正常安装使用。在 AI 遥控器面板上，预设了电源控制、窗口缩放控制、AI Gear 快速性能模式切换控制、AI Nap 节能模式控制四个快捷按钮，此外还有两个应用程序快捷启动按钮 AP-1 和 AP-2，而 AP Menu 按钮则会列出预设的常用媒体应用程序选单供用户调用或进行设定。遥控器上同时提供了五个媒体导航按钮，分为上、下、左、右和中间的确认按钮，而在媒体软件启动后它还会切换为曲目选择、音量增减以及播放/暂停控制。遥控器上的电源开关模式则可以设定为关机、休眠或待机三种控制状态。



ASAP

ASAP 是 ASUS Accelerated Propeller 的缩写，直译为“华硕加速推进器”。这是基于微软 Vista 操作系统引入的 ReadyBoost 闪存加速技术，独创性的将一个高速闪存存储芯片直接搭载在主板上，“一劳永逸”的提升用户的硬盘数据访问速度。ReadyBoost 闪存加速技术并非简单的将一部分虚拟内存放在高速闪存上来提速，它是与 Vista 操作系统的磁盘超级预读特性(Superfetch)紧密相关。我们都知道 Vista 操作系统对内存容量要求更高，其中一个原因就是程序利用超级预读特性加载了大量交换文件到内存中。在物理内存不足的情况下，Vista 操作系统可以通过 USB2.0 接口的外部存储器(如我们插入电脑的闪存盘、读卡器中的存储卡等)在硬盘和内存之间建立一个缓冲区，存放程序需要预读取的交换文件，借助其随机读取性能较强的优势，比通过硬盘上的虚拟内存进行预读取获得更好的性能。

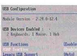
可见，承担 ReadyBoost 角色的闪存，只有具备最佳的读写速度以及适当的容量，才能将这个“中间缓存”的角色扮演好。在 P5B Premium 主板上引入的 ASAP 缓存容量为 512MB，其平均访问速度可达 13MB/s，随机访问存取时间可低至 1 毫秒，远远超过了硬盘通常 10 毫秒的水平。通过 BIOS 中 USB 选项内的 ASAP 设定项将其开启，则进入系统后会自动添加一个闪存盘符，Vista 操作系统也会提示你是否将其用于 ReadyBoost 加速。



极致性能

华硕 P5B 系列自推出以来，一直受到超频玩家的推崇。此次 P5B Premium 作为 P5B 主板系列的终极型号，采用最新版本的 P965 北桥芯片，支持 FSB1333 前端总线，而主板用料上则采用全固态电容、8 相 CPU 供电并对主板高热元件加以热管散热器。我们在这套主板上安装了 Intel 酷睿 2 处理器家族中最具性价比的 E4300，在保持主板默认设置的情况下，将前端总线频率从 200MHz 轻松的提升到 333MHz，整个系统从 200MHz ×9=1.8GHz/FSB800 的状态提升到 333MHz ×9=3.0GHz/FSB1333 的高频率状态，通过一系列游戏性能测试及长时间多线程科学计算测试，证明整个系统运行稳定、温度控制正常。华硕 P5B Premium Vista Edition 默认状态下就支持 ATI CrossFire 双显卡加速技术，我们轻松的安装了两张迪兰恒进 X1950Pro 豪华版显卡，在最新 7.4 版催化剂驱动的控制面板中开启 CrossFire 特性，3D 游戏性能借助超频后的酷睿 2 处理器及 CrossFire 双卡加速获得大幅飞跃。

华硕 P5B Premium Vista Edition 主板通过加入了华硕 Vista 特色功能，同时在元件用料上精心强化，不仅为玩家带来非凡性能，更提供了利用 Vista 系统全新技术打造人性化便捷体验的可能。■(文/PLAY!LAB)



隐遁高手

微软 Reclusa 游戏键盘

微软 Reclusa 游戏键盘 699 元
微软(中国)有限公司
电话: 800-810-7722

√优点:运用按键超级响应技术,可编程扩展按键布局设置良好,键面字迹工艺绝对耐用。
×缺点:造型中有些部分利用率低,键盘背光不可调节。

微软硬件与 Razer 合作的游戏周边第二弹现已登场，这就是造型诡异的 Reclusa 游戏键盘。它的名称来自一种被称作 Loxosceles reclusa 的蜘蛛,这其实是一种并不罕见的棕色隐遁蜘蛛,白天蛰伏、夜间捕食昆虫。若不亲身试用,你可能永远无法猜度在它身躯中潜藏着怎样的能力，这次还是让 PLAY!LAB 带领各位一探究竟吧。

结构剖视

Reclusa 键盘的尺寸颇大,它在主键盘区保留了标准 104 键位布局,同时在左右两侧对称的添加了两组可编程扩展功能键。它的键盘外轮廓采用了前宽后窄的倒梯形形状,并将外框进行圆滑处理,摒弃了通常键盘方方正正的风格。

它的键盘基体进行了前高后低的坡度处理，因此总计 6 排的按键就像电影院的阶梯座椅一样向前逐次升高，为手指的敲击创造了自然等角度接触。配合键帽表面的凹陷弧度让手指自然伸直并用指肚触键，使手指比在一般键盘上获得更大的键帽接触面积。这是 Razer 引以为豪的按键超级响应技术（Hype response）所运用的要素之一,其主旨是提升按键的防滑、防汗性能，减少玩家在游戏中失手按错键的几率。我们在试用中也发现,Reclusa 键盘的按键非常顺畅，以正常键盘指法敲击任意位置的键位,都感觉不到压下及回弹时的生涩感。此外它的键帽工艺非常独特，以黑色材质为基体镂空嵌套白色材质,这几乎不存在字迹磨损的问题,同时可以透出键盘背光。它采用的是整体蓝色背光设计,不过并不能调整背光亮度。

Reclusa 键盘在前缘的布局似乎有些"挥霍无度",上面除了打上 Microsoft 的标志,并在右侧内置三枚键盘状态指示灯外就没有其他用处(这三枚指示灯完全可以放在毗邻的键盘本体空白区域中),而这一装饰条几乎占据了整个键盘 1/3 到 1/4 的面积。若说它的主要用途,大概就是在底部设置的键盘连线缠绕收纳槽吧。

驱动功能

左侧 5 个扩展功能键预设为启动 IE 首页、电子邮件程序及媒体播放程序等，右侧 5 个扩展功能键则预设为媒体播放控制和光驱托盘开关等。他们与一些多媒体键盘上的扩展功能键类似，不过其真正的实力还要通过安装驱动程序才能实现。

与 PLAY!LAB 一同了解过微软硬件与 Razer 合作推出的 Habu 鼠标的各位，一定对 Reclusa 键盘驱动程序控制面板风格感到熟悉。它同样是由 Razer 公司编制,其中提供了对 10 个扩展功能按键及两个旋钮的左右旋转位置进行自定义功能的设置，所有设置都可进行按键序列的宏记录,其中可插入 50、100、150、200 毫秒四种间隔，看起来是比原来 Habu 鼠标驱动程序中类似的功能有所进步，不过依然不能任意进行宏记录内容的调整，严格说这方面用起来还是很别扭,不如罗技 G15 游戏键盘的驱动程序控制面板那样易用。

这些扩展功能键还可以指定为操作系统预设的一些按键动作,诸如拷贝、剪切、切换窗口、显示桌面等，当然也可以指定运行选定的程序。驱动程序可记录并保存最多 5 套按键定义配置文件,要切换配置文件,一方面可以在扩展功能键上直接对应 1~5 号配置文件进行切换，另一方面官方产品资料中也提到,驱动程序可根据已



知的游戏自动切换相应的配置文件。但在目前的 1.0 版驱动中尚未有任何的预设游戏配置。

使用性能

Reclusa 键盘最引人瞩目的是其左右两个高高突起的大旋钮，这两个被称作“拨号盘”(Jog-Dials)的旋钮可左右无限旋转。其中左边一个被标志为"-/+"符号,默认被设定为页面的上下滚卷功能,可代替鼠标滚轮;右边一个被标志为"喇叭 -/+"符号,这显然是音量控制旋钮。任何人在初次使用 Reclusa 键盘时恐怕都会忍不住多转转它那两个大旋钮，虽然看起来他们又高又粗大,但旋转手感还不错,只是表面比较光滑不易拿捏，若能在垂直面拉出条纹增大摩擦力,手感会更好点。

为避免以往侧面扩展按键容易被误按的情况,Reclusa 键盘在左右两侧的扩展按键布局上采用较为独特和务实的方式:三个标准高度的扩展按键位于 5 排标准键中部三排的延伸线上,可有效避免手指敲击第一排及第五排末端的【~】键及【Ctrl】键时的误按情况;另外两个快捷键被设置在键体边缘与键体融为一体,他们同样被放置在对应 5 排标准键中部第二排和第三排的延伸线上,同样起到便于摸索且杜绝误按的功效。

Reclusa 键盘除了尺寸大,份量也不轻。厚重的键盘在携带时虽然有些吃力，不过当你把它摆上台面，底部四个胶质垫脚借助键盘自重而将其牢牢贴紧,轻易不会被推动。这,也许正是厚重的回报。

附加卖点

Reclusa 键盘的可拆卸腕托采用了软式表面材料的设计,上表面覆盖了仿皮材料,令手腕获得更好的呵护，同时也令这套价格不菲的游戏键盘带给使用者以不同寻常的豪华感。而豪华感的体现还不仅限于此,Reclusa 键盘还具备 USB 集线器的功能，在左右两侧的前端各设置了一个 USB 口,供连接低功耗 USB 设备之用,如 USB 鼠标或闪存盘等，这两个 USB 插槽以及键盘的 USB 插头均作了镀金处理，不过在 USB 插头上并没有加装抗干扰磁环。

结论

Reclusa 键盘具备独特的按键超级响应技术,这足以令玩家将所有其他的功能视为陪衬,也会情愿无视尺寸、重量或布局上的空泛之处。对铁杆玩家而言,毫无疑问,这是一只具备核心特性竞争力的游戏键盘。■(文/PLAY!LAB·游骑)

灵光乍现

优派"魔器帝国"灵光鼠/无线版

ViewMate 网游部落－灵光鼠 79 元
ViewMate 精灵部落－灵光鼠无线版 159 元
优派显示设备国际贸易(上海)有限公司
电话：800-820-3870

√优点：人体工学造型设计，装饰壳体及防滑握持壳体用料上乘，800DPI 响应灵敏，价格低廉。
×缺点：无线版鼠标启动响应延迟略长，同步操作繁琐。

目前优派以全新的"魔器帝国"作为旗下键鼠产品的整体形象，并将定位直指游戏市场。其巨魔部落、精灵部落及网游部落产品线全面涵盖发烧级玩家、精巧时尚游戏玩家及高性价比入门级玩家。优派之前的"派对"系列键鼠套装，一直以高性价比著称，此次我们也将目光首先集中在平价产品系列中，为各位带来网游部落－灵光鼠及精灵部落－灵光鼠无线版两款鼠标，借此一窥优派"魔器帝国"的风貌。

外观品质全面提升

与优派以往"派对"系列键鼠套装中鼠标产品所惯用的平凡外观用料所不同的是，此次灵光鼠及其无线版虽然定位于入门级，但在外观设计、用料观感及材质手感上却全面提升。

这两款鼠标采用相同的的右手人体工学造型设计，前侧的鼠标按键造型与知名的 Razer 游戏鼠标有些神似，两侧握持区略微收腰，拿捏的手感相当舒适，同时在中后部有充分的隆起，对掌心形成稳妥的支撑。两款同门产品标称的"适合东方人的人体工学外形"感觉不错，只是两者形体均较小，灵光鼠无线版是典型的 Mini 鼠标尺寸，而有线的灵光鼠形体虽然略大，但相对于普通鼠标而言还是小一圈。这两只鼠标的造型尺寸以美眉或儿童使用为宜，期待今后能有放大尺寸的"东方猛男"版推出吧。

在用料品质上，两款灵光鼠绝对可以挑战市面上顶级的游戏鼠标。鼠标按键及顶部装饰壳体方面均采用银灰色磨砂底纹加高光洁度表面处理，兼具了高档视觉效果及表面手感之需。在鼠标两侧握持区及底壳表面则全部采用橡胶油喷涂表面处理工艺，不仅抗污能力强，握持时更有摩擦力适度、细腻清爽的感觉，有效杜绝汗湿打滑的现象。

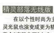
网游部落性价比路线

两款鼠标中的有线版灵光鼠归于主打性价比的网游部落一族，全新的网游部落黑绿色调包装大气抢眼，而 79 元的建议零售价更让我们为之瞩目。

鼠标内部采用台湾原相公司的光电鼠标芯片 PAN301，它多用于中低档光电鼠标中，可达到 800DPI 主流分辨率，在 1024×768 至 1280×1024 这一游戏主流分辨率下都能获得很好的移动灵敏度。

鼠标左右按键下方的微动开关虽然是普通品牌，但按压的落点清晰感、键程和回弹响应速度等均令人满意。中间滚轮滚动时的刻度感虽不是非常清晰，但绝不会拖泥带水，而且滚轮按压时的微动开关键程及硬度也较适中。整体而言，在平价成本下，其选用的机械元件在使用中都没有什么明显的缺憾。

这款产品型号为 MC118 的有线光电鼠标同时具备 USB 接口，并可通过 USB-PS/2 转换端子连接到传统的 PS/2 鼠标接口上使用，整体重量 90 克。如果你的手形较小，或者喜欢灵巧型的鼠标造型，这的确是相当超值且好用的鼠标。



精灵部落无线版

在以个性时尚为主导的精灵部落一族中，灵光鼠也演变成更为精巧的无线版，成为目前整个"魔器帝国"中唯一摒弃了连线羁绊的鼠标产品。

在外观造型、材质用料及鼠标核心元件等方面，灵光鼠无线版与上述网游部落－灵光鼠完全一致，但在外形尺寸上更为小巧，可以说是等比例缩小版。由于需要内置电池进行无线信号传送，因此它在壳体结构设计上就更为复杂。抠动鼠标底面尾部的一个卡笋开关，它的顶盖就会沿其与鼠标按钮的分界线弹开，将其向后滑动即可摘取，露出内部的电池舱。这款鼠标使用两枚 7 号电池供电，两枚充满的 600 毫安电池可使用 40 小时。鼠标净重 75 克，安装两枚附送的电池后全重 202 克。

在其底部可以看到右前侧一个拨动开关，这是用于携带无线鼠标时彻底关闭电源之用，而在正常使用中若 10 分钟没有操作，鼠标也会自动进入节电模式。左前侧一个圆形小钮是鼠标与接收器的信号同步按钮，根据说明书讲述，将无线接收器插入电脑后，要按下鼠标上的这个同步按钮使鼠标红灯闪烁，然后再按无线接收器上的按钮使接收器红灯闪烁，并完成无线同步。这个过程对一般用户而言显然太复杂了。此外当电池电力不足但鼠标光电管仍有红光时，无线同步已经无法成功，此时应更换充足电力的电池。

这款无线鼠标与接收器间的有效操作距离为 360 度全向性 1.2 米，从这个特性来看它采用的应该是无线电通讯方式，不过目前高性能的 2.4GHz 无线鼠标传输技术已经可以达到 10 米操控范围。在试用中，受限于其无线通讯方式，鼠标由静止状态至运动状态有一定的响应延迟，对于玩游戏而言就比较勉强了，甚至在网络冲浪中也会有些不爽。

产品型号为 MW119 的灵光鼠无线版定价 159 元，附送一只充电器/USB 延长端子两用扩展盒，4 枚 600 毫安 7 号镍氢充电电池，此外还有一只便携布袋，可容量鼠标、接收器和两枚备用电池。

结论

作为优派"魔器帝国"中引人瞩目的两款同门鼠标产品，灵光鼠及其无线版拥有良好的人体工学及外观材质设计，鼠标的光学性能和机械性能也足以满足主流游戏的需求。只是在用户需求细分的市场中，它还可以推出更完善的尺寸规格，或追加更完善的无线通讯性能。无论如何，通过其平实的定价和扎实的性能，已经足以令玩家们报以热切的关注了。■(文/PLAY!LAB)



科技快报

Tech Express 2007.06

由于老古董的 MP3 太过 OUT，自己那拥有硬解码 MP3 的手机块头又略显臃肿。受不了形形色色 MiniMP3 诱惑的笔者终于痛下决心，加入到广大的 Mini 一族阵营中。新购入的 Music Card 着实让笔者对国内厂商印象大为改观，优良的音质和硬件设计都让笔者颇为赞叹(非广告)。可以看出，如今的国内厂商已不缺研发技术和工业设计实力，缺的只是企业和产品文化的积累，也希望国内的厂商继续努力，早日为我们带来更多、更好、更具文化内涵的产品！

索爱至强新机 P1i 公布

内外皆美指数：★★★★☆



之前一度盛传的索爱 P 系列新机终于得到了官方的正式证实，被命名为 P1i 的新款手机兼具了 M 系列的时尚外形和 P 系列的强大硬件配置功能，而 P1i 的命名方式也宣告了 P 系列已经全面迈向次世代。P1i 舍弃了 P 系列惯用的 QWERTY 键盘，而是采用了与 M 系列相同的 Sure Type 键盘，其机身体积也仅为 106mm×55mm×17mm，比其前辈 P990i 减小了约 25%。其它配置方面，P1i 搭载了一个大小为 2.6 英寸分辨率为 320×240 的 QVGA 屏幕，内置一个 3.2M 像素的摄像头，支持蓝牙 2.0、红外、WLan 与 VoIP 连线功能。当然，RSS、QuickOffice、Push Mail 等商务功能和多媒体支持也是必不可少的。P1i 预计将在今年第三季度上市。

点评：又好看又好"玩"儿！



Sidekick 新产品面世

性价兼备指数：★★★★☆

不知不觉间，由夏普出品的横版智能手机 Sidekick 系列已经出到了第三代。如今在欧美，Sidekick 不仅代表了横版手机的王者，它更逐渐成为时尚人士的首选手机之一。在热播的各大美剧中，随处可见它的身影。此次面世的系列新型号 Sidekick iD 是一款 T-Mobile 定制版手机。对比 Sidekick Ⅲ，其缩减了蓝牙、USB、EDGE 通讯模块、扩展存储及摄像头这五项重要功能。不过，更靓丽的颜色和圆滑时尚的机身设计相信能弥补不少 S 友心中的遗憾。Sidekick iD 依然拥有一块 2.4 英寸分辨率 240×160@64K 色的 TFT 屏幕和 64MB 的内存空间，并内置 HTML 网页浏览器以及 AIM、Yahoo!、Windows Live Messenger 等即时语音通讯工具，179g 的重量也延续了 Sidekick 一贯的"重"。什么，你问 Sidekick iD 的售价？仅仅 99 美元而已！

点评：别问我去哪买 @_@

这才是"香水瓶"！索尼 E010 系列发布

惟妙惟肖指数：★★★★☆



索尼 E000 系列播放器的升级版本 NW-E010 系列(以下简称 E010 系列)日前被正式公布，和真正的香水瓶如出一辙的苗条身段颇具眼球效应，索尼强大的工业设计能力再次被展现得淋漓尽致。E010 系列依旧采用 USB 直插设计，支持 ATRAC/MP3/WMA/AAC 等音乐格式播放，并配有 3 行显示的 OLED 屏幕。首批上市的产品将包括容量为 4GB 的 NW-E016、2GB 的 NW-E015 和 1GB 的 NW-E013，并提供黑色、紫色、粉色、蓝色和棕色五种颜色可供选择。其体积大小为 83.1mm×22.8mm×14.2mm，重约 29g。另外，时尚项链式皮套、臂带等周边配件也会随首批机器同步上市。

点评：警告：本段文字以及相关图片请务必存放于 GF 视线之外。





Sandisk+Yahoo=Sansa Connect

强势出击指数：★★★★

提起 Sandisk 和 Yahoo 这两个名字，相信绝大多数读者都是熟悉得不能再熟悉了。那么，这两大著名企业的合作会产生怎样的产品呢？答案便是 Sansa Connect。Sansa Connect 配备了 2.2 英寸大小的 TFT 彩色显示屏，存储容量为 4GB，并可通过 SD 插槽进行扩展存储。除了具备普通 MP3 的相关功能外，Sansa Connect 的最大卖点便在于它的网络特性。用户可以借助无线网络，通过它在 Yahoo Music 的相关网络服务中进行音乐、网络电台节目的下载和进行网络图片的浏览。这还不算什么，当你使用 Yahoo ID 登录时，Sansa Connect 还可以看到 Yahoo Messenger 好友以及附近其他 Sansa Connect 用户正在收听的音乐，并可进行订阅下载。250 美元的定价倒也算厚道。

点评：Zune 的脚跟一时半会是站不稳了。

松下推出三防 Tablet PC

全副武装指数：★★★★



虽然目前 UMPC 势头凶猛，不过传统 Tablet PC 在不少方面还是有着自己的先天优势，比如市场占有率、价格和大众接受度。最近松下便推出了新款的 Tablet PC 产品——ToughBook CF-08(以下简称 CF-08)。根据松下的命名规则，我们可以看出 CF-08 也是一款隶属于松下三防系列的产品，通过了 1.2 公尺的跌落测试。不过，和标准 Tablet PC 大都采用 Windows XP 系统所不同的是，CF-08 采用了 Windows CE 5.0 操作系统，并使用了 PPC 类设备常用的 Intel PXA270 312MHz 处理器，内置 64MB RAM 和 64MB ROM，支持蓝牙、Wi-Fi 和 USB 传输。得益于采用的 WinCE 系统，CF-08 的电池续航能力高达 14 小时。本月你便可在市面上见到这款与众不同的 Tablet PC。

点评：别摔得太狠。





至强 PMP，Cowon Q5 即将上市

真材实料指数：★★★★☆

在不久前的 CES2007 上亮相的 Cowon 最新多媒体播放器 Q5，如今即将在北美正式上市，其强大的硬件规格也成为了众多便携视频爱好者关注的焦点。Q5 搭载了一个 5 英寸大小分辨率为 800×480 像素的触摸 TFT LCD 屏幕。支持 AVI (DivX、XviD)、ASF、WMV、MPG、MP4 格式的视频播放，MP3、WMA、OGG、FLAC、WAV、AC3、APE 格式的音频播放和 JPG、BMP、PNG 格式的图片浏览功能。Q5 预装了 Windows CE 操作系统，硬盘容量提供 40GB 或 60GB 两种规格。它还支持 FM 调频收音、数字电视接收及录音功能，并内置蓝牙、HSDPA、WiFi 和 GPS 模块。当然，如此强劲的配置也决定了其高昂的售价，购买 40GB 和 60GB 的 Q5，你将需要分别付出 499 美元和 549 美元。

点评：更清晰，更多钱。■

(文/仙水。力)

模拟天下

32位次世代家用机模拟名器

1994年11月22日，世嘉推出以太阳系第六颗行星的名字命名的该公司第六代家用主机“土星”，12月3日，首次涉足家用游戏机市场的索尼携PlayStation紧随其后加入了32位主机大战，任天堂则走到了FC/SFC所带给它的盛名边缘，N64在一年半之后的1996年6月23日推出，而新一代主机的王者已显出了号令天下的势头——

Sega Saturn
PC平台：SSF Ver0.08 alpha R10
官方网站：www7a.biglobe.ne.jp/~phantasy/ssf
语言版本：英文、日文
完善度：★★★★

这款由日本玩家开发的SS模拟器自2003年04月03日发布第一个制作备忘以来，最近于5月12日发布的v0.08 alpha R10已是第64个公开版本。虽然从版本号来看，它的“工程版”意味相当浓厚，但实际运行游戏后就会为其几近完美的表现而大为赞叹。SSF一直以硬件要求高而著称，官方声明的最低配置要求为256MB内存及具备SSE2指令集的处理器，即相当与奔腾Ⅳ的水平，而作者推荐的运行环境是酷睿2/速龙64 X2 4400+以上，512MB内存。对于那些守着老电脑，希望借模拟器延续其游戏青春的玩家而言，在SS模拟器上可要扭转一下思路了。不过话说回来，能把“土星”的3D游戏模拟得准确、顺畅，多投入一点也是值得的。

模拟器的界面跟平时熟悉的来自欧美模拟器开发团队的描述习惯稍有不同，不过使用前的准备工作依然很简单，只要把Sega Saturn的主BIOS及STV BIOS两个文件在设置页面中指定，然后再到控制器设置中点击重定义按键，根据陆续出现的键位提示按下相应的手柄按钮或键盘按键即可。

从土星流畅的3D开机画面，到通过系统管理器对光驱中音乐CD的正常操作，几乎没有任何音效、画质及速度上的瑕疵。其实从作者网站上大量详细的土星剖析资料上，就能够感受到作者的专业开发素质和能力。

在画面处理方面，SSF默认开启扫描线模拟，无论窗口模式或全屏模式，其视觉效果都非常自然。此外如双线过滤、画面比例锁定、垂扫同步等功能均可选用。由于作者似乎还在集中精力完善技术特性，因此像控制器设定上缺乏直观图示的问题估计得等等才会完善，好在其对手柄和键盘均提供了充分的支持，在功能设定上是没什么问题的。



PS模拟器曾引发了关于模拟器商业化的法律诉讼，事件的主角Bleem!和Connectix VGS名噪一时，以商业版家用机模拟器的身份做到前无古人后无来者。这两个PS模拟器虽然早已停止了销售和更新，但一直是PS模拟器玩家们津津乐道的对象。

对于PS模拟器的开发界而言，这两个模拟器虽有盛名在前，但出于商业化销售的考虑，它们均没有使用PS的BIOS文件，从兼容性来说就会存在先天的缺陷。而免费的PS模拟器在开发过程中则完全不考虑这些限制，这也造就了曾经的王者ePSXe（www.epsxe.com）。

ePSXe最大的特点是插件化，各功能模块开放接口，由各部分的爱好者进行开发完善。但这也带来一个弊端，那就是普通的玩家在下载了ePSXe之后，由于没有内置任何功能插件而处于无用状态。好在一个知名的模拟器站点NGEmu提供了相关插件的收集整理、评分及下载的专区（www.ngemu.com/psx/epsxe.php?action=plugins）。ePSXe最后一个官方版本1.6.0发布于2003年8月5日，此后原开发团队就停止了更新。由于在ePSXe上不断有各种游戏兼容问题的报告得不到解决，加上随着PC的升级换代，原有的ePSXe及其插件也产生了各种问题，我们在测试中就发现它在运行游戏时画面总是以快镜头方式飞逝而过，这就迫使我们重新审视最佳的PS模拟器的人选了。

sPX则是我们可以信赖的新PS模拟器王者。不久前它发布了最新的第12个版本1.11，其运行要求使用DirectX 9.0中的d3dx9_26.dll组件，如果在你的系统上提示找不到这个文件，你可以到微软网站下载最新的DX9升级包进行安装。此外它在运行时也要调用PS的BIOS，大家可从网上找到Scph1001.bin（美版）或Scph7502.bin（欧版）这样的文件，并将这些BIOS拷贝到模拟器预设的BIOS子目录中即可。其中推荐使用Scph1001.bin这个BIOS，因为模拟器的开发测试都是基于这个美版BIOS进行的。



sPX作者所强调的最大特点，就是它无需使用插件，一切所需功能都已按最优化方式进行内置，玩家甚至无需进行模拟器的设置，唯一需要调整的，可能就只是当你需要调整默认的操作按键时。它支持读取PS游戏的光盘镜像文件或直接读取游戏光盘，此外它还支持CDZ格式的光盘镜像压缩格式，在模拟器文件包内附带了一个cdz-tool.exe光盘镜像压缩工具，玩家可通过模拟器的文件选单执行光盘镜像压缩操作，从而大大减少光盘镜像的硬盘空间占用率。

sPX各项设置都有默认设置，通常无需调整，不过我们也查阅了其中比较关键的图像设置，默认开启了双线过滤和垂直同步选项，这样可以改善画面视觉效果，而NTSC/PAL制式则设为根据游戏版本自动选择。PS模拟器中并没有像16位家用机模拟器上那样拥有大量的2D画面特效滤镜，这主要是因为PS游戏的原始分辨率已达到较高的640×480，而且3D化的图像在进行特效处理时会更复杂。不过我们还是比较期待日后能推出全屏抗锯齿的选项，看看是否能改善PS的3D画质。此外在这里还有一个画面比例设置项默认为关闭，可选择自动、4:3、5:4、16:9和16:10等，对应目前各种规格特性的显示器。

Sony PlayStation
PC平台：sPX v1.11
官方网站：psxemulator.gazaxian.com
语言版本：英文、中文、其他
完善度：★★★★☆

在控制器设置画面中，PS手柄上各功能按钮都以小图标方式列出，而且其迷你摇杆还拥有动画效果，看起来相当精巧。我们所使用的USB手柄已被其自动侦测，并默认设置了所有按钮功能，几乎没有需要调整的必要。不过还是希望这些按钮能以标准的PS手柄图示布局的方式排列，这样在调整时会更直观。

当然，sPX在选单设置页面中的项目不多，并不代表它的功能简单。事实上它拥有大量的启动命令行参数，供高级玩家更精细的调校其运行状态。而pSX Frontend v1.10（psxemulator.proboards54.com）这个最新推出的前端启动程序，就是将这些命令行运行参数整合在其中进行设置使用的辅助工具，有心的玩家可以好好研究一下。

最后我们读取了《最终幻想Ⅸ》的ISO文件进行游戏运行测试，启动游戏后PS主机的LOGO画面以及游戏的启动LOGO画面一个不少，同时它还可以在画面下端开启光驱读盘指示。从CG片头到游戏内的3D场景都平顺正常。

sPX最新版已经具备相当高的游戏兼容度，而且提供了游戏的即时存取进度功能，此外它还拥有包括中文在内的多语种设置。在其未来的发展中，除了针对性的修正特定游戏的问题外，还可以考虑追加一些抓图、录影、网络对战等辅助功能，使其向尽善尽美的目标不断接近。

N64
PC 平台：Project64 v1.6
官方网站：www.pj64-emu.com
语言版本：英文
完 善 度：★★★☆

Project64 是一个历史悠久的知名 N64 模拟器，虽然在可供公开下载的最高版本已经是 2005 年 4 月 1 日推出的了，但其实它的发展进程并未停滞。目前的内部测试版本已经公布到 v1.7 Beta。只是为了有效的保证开发团队有足够的"动力"，其最新的测试版只有捐助了这个项目的用户才能下载。不过一般玩家也不用急，反正当测试得较为完善之后，正式版应该还是会提供免费下载的。

我们使用当前的公开版本进行一些游戏 ROM 测试，模拟器表现的 3D 画面准确度和模拟速度都很不错，因为 N64 是使用卡带介质的，因此游戏 ROM 被复制出来后可能会存在问题，Project64 会搜索指定目录中的所有游戏 ROM，并给出兼容与否的标识。选择那些通过 GoodN64 正确性认证的 ROM 将减少出现问题的几率。当然在试用不同版本的 ROM 时，我们偶尔还是会碰到出错的情况。在画面特效渲染方面，Project64 提供了一个针对纹理的 Super2×Sal 滤镜及一些较早期的 3D 优化机能，但对画质影响不明显。

Project64 模拟器无需使用 BIOS 文件，直接安装后即可运行。第一次会出现界面语言选择提示，其中包含中文。在控制器设置上进行按键设置时，当你要使用已经设定的一个键位给新的模拟按键功能时会被拒绝，此时必须首先找到这个手柄按钮或键位原来对应的设定栏，用别的空闲按钮或按键将其替换掉之后才能使用，这一点相当不方便，不过只能期待新的版本尽快推出将其解决了。



动态快报

PSP@PC：Noxa Emulation PSP Player
dev.ixtli.com/pspdev/browser/trunk
额外需求：无

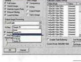
作为目前性能最高的掌机，PSP 拥有许多声光效果一流的游戏，但上千元的价格对许多人来说始终是个相当大的入手障碍。早些时候关于 PSP 模拟器的消息被放出，不过简单的几张抓图被很多人质疑是用图形软件合成的图片。其后相关模拟器项目就一直没有更新的进展。

不过后来一位名叫 Noxa 的玩家在自己买了部 PSP 后，喜欢上这部掌机之余，也对竟然没有相应的模拟器而感到惊奇。为此他决定将自己快要荒废的系统开发能力利用起来，着手开始进行 PSP Player 的模拟器项目，那恰好是一年前的事情。

目前整个模拟器的源代码都可以在上述 PSP 开发网站上获得，模拟器各功能模块也在不断的进行修订更新。这些源代码需要进行编译才能获得可执行的代码，对一般玩家而言是"不可能完成的任务"，直到最近在 DCEmu 论坛上有位热心的玩家将其编译为可执行文件包提供下载，我们才有机会对其亲自运行体验，这个文件包的下载地址是（www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?t=63265），需要注册论坛用户后才能下载。

解开文件包运行模拟器后，首先要进行插件设置，不过这个文件包中附带了大部分运行所需的插件，包括 CPU、BIOS、视频、虚拟记忆棒和 UMD 光盘镜像插件，音频、输入、网络等部分还未进行开发，设为 Disable 即可。对虚拟记忆棒和 UMD 光盘镜像插件可进行设置，指定虚拟记忆棒的硬盘目录及光盘镜像文件。文件包中提供一个 Test Stick 子目录，在虚拟记忆棒设置中指定此目录，即可在点击 START 按钮"开机"后选择这个含有 DEMO 的记忆棒来运行。只是这个编译版本似乎兼容性问题不少，在笔者测试的电脑上到运行 DEMO 记忆棒后就会报错。不过从模拟器作者及一些玩家提供的截图来看，它已经可以运行《泡泡龙》和《永恒传说》这两个商业游戏，只是后者还有些贴图错误。

想要尝试这个非常早期的非正式编译版本，需要 CPU 支持 SSE2 指令集，且系统要安装 Microsoft .NET Framework 2.0 组件。



SFC@PC：SNES9x v1.51 官方版
www.snes9x.com
额外需求：无

不久前超任模拟器中知名的 SNES9x 终于由官方发布了 Windows 平台的可执行版本。其实 1.5 版源代码在更早的时候就已发布，而且在 MacOS 及 Linux 平台上的版本也同期推出。不过据开发者称，由于 Windows 平台的可执行版本在处理上会更麻烦，所以迟迟不见其踪影。期间一些爱好者个人进行了移殖和编译工作，推出了非官方的 1.52 版。而现在则请大家注意到官方下载镜像站去认准官方版本（snes9x.ipherswipsite.com）试试。

官方 Windows 版本进行了大量的修订工作，其中最主要的地方是重新恢复并修正了 Netplay 网络对战功能（当然作者也表示这一功能尚未完美），此外还改用 cfg 配置文件代替了注册表来保存设置信息，这将使模拟器更"绿色"，拷贝到其他电脑上使用时就能方便的连同设置一起带过去。在图像效果增强方面新的 Windows 发行版进行了大量的改进和增强，包括新增可锁定游戏画面长宽比例、追加了大量画面特效滤镜、为扫线特效和 TV 模式追加了高分辨率支持，此外还恢复了抓图功能。

在试用中我们发现其扫描线 /TV 特效模拟时切换至全屏幕模式还是会有奇怪的衍射杂纹，锁定游戏画面长宽比例是不错的功能，只是窗口模式下模拟器的窗口边界并不会自动贴合画面的边缘。

DC@PC：nullDC v1.0.0 Public Beta 1
forums.ngemu.com/nulldc-forum/87533-nulldc-v1-0-0-public-beta-1-a.html
额外需求：DC BIOS / FLASH 文件

从去年底 11 月有俄国开发组推出 DEmul 0.1 版新模拟器后，对世嘉 DreamCast 的模拟风潮似乎重新获得了动力。4 月 1 号，一位名叫 drkIIRaziel 的玩家在这搞怪的一天放出了一个名叫 nullDC 的 1.0.0 公开测试版模拟器。一出手版本号就从 1.0 起步，这的确令人有些疑虑。不过实测发现这款 DC 模拟器的的速度和兼容性都相当不错，大大超越了经典 DC 模拟器 Chankast 的水平。

不过，虽然在模拟器核心技术上拥有不错的表现，但这还仅仅是首次发布的测试版本，尤其是它的控制器插件目前还仅支持键盘。此外，由于 DC 的原版光盘采用特殊的 GD-ROM 格式，这是无法在普通电脑光驱上直接读取的，为此它仅支持光盘镜像文件的读取，而 DC 的音乐 CD 播放功能则形同虚设了（因为在模拟器中它根本不读光驱），虽然这不是大问题，但多少算是模拟不全。

在运行要求上，作者给出的最低配置为 AthlonXP/64/Turion 2GHz（3800+）或 P4 2.6GHz，内存要求 512MB，而在 Pentium M 750（1.86GHz）这样的运算水平上可以达到全速运行。■



BLOG.sina.com

本栏目所有文章标题与摘要均来自于新浪博客 blog.sina.com.cn，不代表本刊赞同或认可其中所述内容。

■当我们老的打不动的时候



当我们老得打不动的时候，总有一天老克小克握手言和，总有一天燃烧军团解散了，总有一天阿尔萨斯感冒休息了，总有一天泰坦回来重新把世界秩序化了（而且没有堕落），总有一天世界太平了，总有一天笨拉登们想通了。

总有一天，这一天会到的，饱经战斗洗礼的斗士们啊！你们还能做些什么？每天 raid 的 wower 们，辛苦了，所以你休息的时候抽空想象一下你们的角色在你们下线的时候做些啥呢？哦不，他们可不沉迷，他们很有生活情调哦……



http://blog.sina.com.cn/u/4a46cd93010008ju

■网络游戏 + 网络防沉迷系统 =?

我只是小孩子不懂什么大人嘴里面那套复杂的理论，个人认为，中国网络游戏，这个产业已经搞乱了。现在中国网游，几乎是运营商数钱玩，玩家烧钱玩。现在的网络游戏，流行有钱玩网游，没钱滚蛋。这个产业很黑暗。还是那种点卡制的感觉最好，最有公平性，游戏性，娱乐休闲性。就是在这种环境下面政府出面了，政府也想来搞一搞，我估计结果应该是越搞越乱的，中国游戏运营商不是白痴，表面上，都快要哭出来，但是哪知道，他们是不是要高兴的笑出来，正所谓上有政策，下有对策。

http://blog.sina.com.cn/u/4d0ee463010009ey

■新游戏数量多的让人发慌

史玉柱一次又一次举起了屠刀，别人无法比拟的屠刀。而今年网游数量却井喷式的增长，三四月份每月都有三十款以上作品上市，数量多的让人发慌，这些游戏有多少能在史玉柱的屠刀下幸免呢？近日做了数据统计，全国八十多家游戏厂商，活得比较旺的占 17%，活得还行的占 14%，苦苦挣扎的占 45%，而已经死了或者根本不知道了的占 24%，现实惨烈啊。这个时候，像史玉柱这样靠人海战术、奖金去拉玩家的策略还是有用的，但成本何其高，且就算是有钱砸又有多少人能执行好呢？

http://blog.sina.com.cn/u/5387bf8c010008aq

■从《魔兽世界》学到 7 件事

约翰·奥古斯特在回首沉迷于《魔兽世界》的日子时，并非只有对虚度光阴的懊悔和忏悔，他觉得在游戏的虚拟世界里同样能够建立对现实世界的感悟。"对放弃魔兽我没有任何的遗憾，然而，回首过去，我确实从我的艾泽拉斯大陆获得了一些有价值的东西，解开了一些曾经百思不得其解的难题，所以，我想和大家分享一切。"从约翰·奥古斯特的反思中可以印证当下网络游戏带给社会的两难命题，一方面它创造了一个超越现实的光怪世界，让人们有机会实现额外的生命体验，一方面却让人们难以回到现实中来。

http://blog.sina.com.cn/u/4840c74601000aa1

■2007 年不得不玩的 10 大游戏



07 年的游戏市场产品可谓是精品迭出、群雄逐鹿。无论是国产还是进口游戏，无论是制作水平还是运营策略都有了很大的提高，这使得广大玩家对 07 年的游戏充满期待。可能面对众多的游戏，你会有无所适从无法抉择之感。在此推荐给广大玩家 07 年最值得玩的 10 个游戏。从这 10 个游戏中可以看出，国产游戏占了很大一部分，看来中国玩家对自己的东西还是相当期待的，虽然在很多方面和世界顶级游戏有所差距，但国产游戏的不断进步大家是有目共睹的。也许其中就有适合你的游戏。

http://blog.sina.com.cn/u/4948872901000ama

■运营能否垄断网游的格局

十年前，游戏开发者更多的是工作组。而能象日本那样成规模地开发游戏是台湾人。

六年前，游戏运营是在网络发展的基础上。当时没有几款中国人自己的网络游戏。韩国出品游戏，一时成时尚。运营网络游戏其实就是给 MDL 打工。自己虽然赚翻了，但老外得到的更多……于是有志气的年轻人开始了自主研发网络游戏。

如今，国内的网络研发机构在网上可查找的约 160 家。其中 50 多家是有运营商做投资；30 家有大财团做投资，下了保险定单的；剩下还有 40 多家在期待被收购……

http://blog.sina.com.cn/u/49216efb010008mu

■感动爱与家庭

狡诈的瘟疫蝠，贪婪的瘟疫犬，诡异的腐蚀虫，狂热的十字军，残暴的天灾军……这个被遗弃的世界角落，仿佛是生命，希望，理智，感情的禁区。然而就是在这片饱受战争与天灾创伤腐蚀的土地的一角，一个其貌不扬的男人独自站在简陋的茅屋前，向偶尔过往的行人送上真挚的问候——无论来者是部落也好，联盟也罢。平凡的外表谦卑的谈吐掩盖不了隐者的异样之处——独自隐居在这东瘟疫之地，那究竟要怎样的胆识？隐者的名字叫提里奥·弗丁。

http://blog.sina.com.cn/u/47d86f7f01000a6q

■我们该如何来拯救你？可爱的国产单机游戏！



也许真的是不行了，也许人们看到了曾经被他们视为最后值得憧憬的希望也将要破灭。当宇峻奥汀宣布有可能退出单机游戏市场的时候，人们这才发现，原来毁灭往往是来的那么的不经意；来的是那么的迅速；来的是那么的自然，以至于让人觉得这一切都是正常的！国产单机游戏就真的这样完了吗？"不！！绝对不可能！！"这一点笔者一直深信，很多人肯定能抢在我之前喊出这样口号。不过今天，我们要将这看似豪迈的口号先放一放，因为光靠喊是解决不了问题的。

http://blog.sina.com.cn/u/4c7cc3610100093t

编读对对碰

上期读编往来讨论了家游的激情问题，我不知道这是否应该是游戏媒体的DNA，不过作为一名多年来阅读家游的老读者，对于自己喜爱的游戏杂志，除了每月按时购买以外，我确实缺少了些参与的激情。所以我第一次给你们写信，谈谈我对家游的看法和一些不成熟的建议。

1、现在有一种时髦的说法：媒体要有自己的核心价值。受限于当前的政策舆论和商业环境，国内的游戏杂志更多的是以旁观者的姿态出现。现在无论是国家还是社会，都在大力提倡创新，很多其他领域的媒体也站出来极力鼓吹创新，其实创新并不是一个很高端的东西。当一本国内美食杂志大谈其创新的“宫爆鸡丁3.0”的时候，为什么游戏媒体还在无动于衷？游戏产业，恰恰是汇聚大量智慧成果，以创新为发展源动力的前沿产业，游戏杂志不应该只有在评测游戏时才想到创新因素，它的媒体使命赋予它更深层次的责任。无论是一款游戏，还是一台硬件产品甚至是一篇游戏对战报告，也许都会包含创新的理念、技术或技巧，我衷心希望家游在今后能够更鲜明的为创新摇旗呐喊，推动中国游戏产业的创新发展！每期能够对一些重要的创新事件和话题进行报道。

2、只有当家游放在书架上的时候，我才会注意到它的书脊，因此这个地方的宣传效果实在微乎其微，为什么不能在书脊上写上本期杂志所包含的游戏功略的名称？方便玩家日后查找使用。对玩家来说，与其在书脊上宣传本期杂志的特稿，不如写上功略的游戏名称来的实用。这是家游需要进一步人性化的例子之一，再比如，可以在功略页上标注特别颜色方便玩家查找。总之，家游的版式设计让人看的很舒服，但一些细节的地方还有改善的余地。

3、业内声音、深度分析、读编互动、游戏美女，这些时髦的元素让家游变得很时尚，但并不酷。其实国内游戏媒体最为缺少的并不是独家资源，而是讲故事的能力。越来越多的文章，仅仅是一种观点或者几种观点的堆砌，这让读者更容易产生思维惰性，而丧失了思考、想象的空间。我觉得无论我们有多大，有多少丰富的经历，内心对那种好听故事的期待是不会改变的。一句精彩的名言，会让我们感动不已，一个精彩的故事，或许会让我们铭记终生。希望今后在杂志上能够看到一些成功游戏人、游戏公司成长的故事。

4、我觉得网络的出现削弱了媒体的垄断特性，现在话语权从少数人手里转移到所有人手上，与其挑选网络上的博客言论，不如开辟一个空间，每期指定一个话题，给所有家游的读者一个分享各自观点的机会。此外，媒体的思想也是其编辑团队思想的反映，作为普通读者，我们在了解游戏资讯的同时，也很希望了解杂志小编们对游戏世界的看法和观点。开辟一个专栏，小编们谈论自己的游戏体验和游戏之外的点滴生活。我想一定会更加拉近编辑同读者间的距离。

这些想法，有些不太成熟，甚至操作性不强，不过确实是我一直以来都在想的，作为一名读者，也许我说的不是需要的“答案”，但对我来说，这个过程可能比结果更让我欣慰，祝愿家游继续蓬勃发展，能够与更多的玩家同行，并为他们带来快乐！

——北京热心读者 郭磊

Q 这期的家游真的是超赞！《高中四年》让人感慨万千，《爱机装饰ABC》萌爆了！特别里面的电脑套、玩具和本本贴，好想要啊！

——广东湛江 盘龙

A 读者的要求高于一切！Yomi那只破鸟又扑腾到哪里去了……放心，读者大人，我一定督促鸟人Yomi去找你们所需要的宝贝！【小猫】

Q 真郁闷，大学没读完就来当兵了，回想以前上学时沉迷电脑游戏不免有些后悔，奉劝学生朋友们别沉迷游戏啊，学业为重，要听解放军叔叔的话哦！

——海南海口 梅醉

A 呃！这个，没读完大学就当兵是蛮可惜的，不过军队还有军校不是，还能锻炼成真正的男子汉，不要灰心哦！游戏凶猛，谨防沉迷！【小猫】

Q 55555，别人五一七天乐，我却五一七天苦。假期被满满的七天学习计划所占，连电脑鼠标都没有摸到，唯一的欣慰就是买到了《家》，各位编编们五一怎么过的啊，也让小弟口水一下下！

——吉林舒兰 李默

A 五一么，本猫忙着给家里两位猫大爷买猫粮、铲猫沙、打扫猫窝，在这个温暖的猫咪换毛的季节里，和家中漫天飞舞的猫毛斗争成为五一长假我最常干的事情！【小猫】

A 五一，大热天的自然不能出门了，但最近也没什么好游戏，只能在对“燃烧远征”的期待中，用无限长的美剧把自己淹没。一个懒洋洋的假期。【月月】

A 睡觉……也流了很多口水……梦见操纵着血精灵MM骑着大龙驰骋于外域……哇哈哈！【东东】

Q 请翻到本月的幽默，再把2007年1月份的找出来翻到同一页，如果你们把本月的奖金寄给我的话，我可以考虑不去揭发你们只拿工资不做事哦！

——湖南永州 胡寒阳

A 冰天雪地三百六十度脱毛跪求读者原谅T-T，猫脑系统在狂躁病毒的入侵后出现bug，导致间歇性记忆回档，在疏于校对的情况下就把曾经的笑话登了上去，本猫以这个月的鲜鱼保证，这种状况以后不会再犯了，请大家给我一次改过自新，重新做猫的机会吧！【小猫】

Q 每次给《家》寄回函的信封，我总是用天蓝色彩色铅笔轻轻的途上色，因为《家》给我的感觉就像天空一样清新，我喜欢在《家》的天空中飞翔……——北京海淀 邹晨

A 不要吵！本猫已经沉醉于晨晨姑娘信里优美的蓝色意境中，让本猫在这蓝色的天空中打个盹吧！【小猫】

A 马上想到的就是那首“I believe I can fly”。好些年没听过这首歌了，如今听起来，所有的美好回忆瞬间又都浮现在眼前。【月月】

Q 当我看到编辑们都穿着大航海时代里的衣服非常高兴，可为什么不在书里对大航海做更多的报道呢，毕竟他是一款很有深度的经典网游啊！ ——安徽安庆 邓世明

A 就是啊，为什么别的编辑都有新的大航海衣服，我却只能当个船首像摆在风口浪尖的船头呢，不公平，这是严重的虐猫行为！【小猫】

A 不想做船首像了？好，把那个猫扔到甲板下去，吃老鼠！这样就不用花钱买老鼠药或者猫形摆件了。【东东】

Q 万能的小编啊！保佑我中那500RMB吧！或者送我套《命令与征服》！要么直接赐个妞吧！

——河南濮阳 董文博

A 最新通知，“万能的小编”目前已经改名为“九千九百九十七能的小编”。【东东】

Q 为什么几乎全世界都在玩一个叫《魔兽世界》的游戏，排行榜不知道被它蝉联

家游派 会员天地

"家游"同盟征集榜

说明：凡想在《家游》刊登笔友、游戏盟友征集信息的家友，只要在每期"调查表"留言處请处，注明"征友"字样，并写清自己的姓名、会员号、年龄、地址、邮编、QQ、Email、40字内征友留言即可。选登原则：会员优先、MM优先……

张浩 22岁 QQ:87264337
会员号:05560 邮编:272100
地址:山东省济宁市建筑三处26号楼2单元505室
留言:我是一名网游爱好者。希望喜欢网游的男生女生能与我成为朋友。

会务导航

在今年3期调查问卷中，开放了填寄回函入会的活动。之后由于工作安排过紧，一直没有把通过申请的"会员卡"寄出，导致不少家友来函来电咨询。借这里说明一下情况，请大家放心，回函卡都老老实实在草地这里统计好了，并在5月底统一给大家寄出。请广大家友谅解。

王荣臻 19岁 QQ 282483944
会员号:01624 邮编:300280
地址:天津市大港区油田实验中学
留言:不论喜欢什么样的游戏都可以加我。为快乐游戏而战！（注明杂食者协会）

赵童 17岁 QQ 674596806
会员号:06431 邮编:462000
地址：河南省漯河市源汇区长江路28号院2楼2单元102室
留言:所有玩《剑网2》的朋友加我QQ！还有《剑网2》QQ群:2776878

吴行一 17岁 QQ 422891822
会员号:01769
地址:江苏连云港市东海县石榴高级中学高二(16)班
邮编:222314
留言:有没有家友是wow一区烈焰峰的?有的加QQ。

崔楠 17岁 QQ 69407161
地址:新疆哈密市地区二中09-02班
邮编:839000
留言:玩QQ音速的加我QQ噢！加时请先帮忙踩踩空间，谢啦。

肖科运 17岁 QQ 382006712
地址:梅州市大埔县湖寮镇虎山中学高一(9)班
邮编:514200
留言:喜欢《QQ幻想》的加我，广2服。虽然从公测就开始，到现在才70多级……极品与我绝缘。

韩辉 15岁 QQ 401602124
地址:陕西省西安市雁塔区西安电子科技大学附中太白校区初三(5)班 邮编:710065
留言:有人喜欢玩《洛奇》吗？我是电信1娜儿的幽蓝之刃。欢迎大家加我QQ！让我们一起在爱琳的世界中畅游！喜欢《Fate/Stay Night》也要加噢！

张驰 19岁 QQ 13265225
地址：陕西省汉中市汉江工具有限责任公司53栋406 邮编:723002
留言:我是一个喜欢网游的人，这不快高考了，我的封号终于可以重见天日了。暑假本人保证天天在线，喜欢奇迹世界的加我QQ！

吕俊 20岁 QQ 644627992
地址:浙江省上虞市丰惠中学高三(8)班
邮编:312361
留言:有玩《天龙八部》的玩家加盟哦！一起交流经验心得！

刘伯卿 18岁 QQ 465584307
地址:呼和浩特市第六中学
邮编:010010
留言:本人广交天下好友，喜欢玩网游的，喜欢看《家游》的加我QQ。

〔邮购指南〕

读者可以通过当地邮局汇款购买杂志。邮购时请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊期和数量，平邮免收邮费，如需挂号请加寄3元/本的挂号费。由于平邮过程中可能发生无法预知的丢失损坏等情况，给读者造成不便，因此推荐使用挂号邮购方式。

汇款地址：北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室
收款单位：《家用电脑与游戏》邮购部
邮政编码：100036
咨询电话：010-88115658
电子信箱：publisher@playgamer.com

〔投稿指南〕

每一位热爱游戏的玩家都有可能成为《家游》的作者！你可以在杂志各个栏目现有文章的内容和格局中获得参考。

■新作速递：国内外单机游戏、网络游戏新作情报和初评。通常1页介绍1款游戏，每页约1400~1800字。
■极限攻略：流行单机游戏、网络游戏的完整攻略或要点心得。每页2000字左右。
■家游竞技场：你所了解和经历的竞技赛事、以CS、魔兽和星际为代表的流行游戏战报、技巧解析等。每页约1500~2000字。
■游戏科技：谈谈与玩转电脑、玩好游戏相关的产品和技术，还有模拟器等同样好玩的东西。每页约1500~2000字。
■文渊阁
□游戏文学：那些梦想尚未结束的人的天堂，游戏小说是最常见的体裁。每页2000字左右，通常限制在10000字以内，优秀作品可连载。
□K文：有长度限制的千字杂文，你可以就游戏生活中的经历和感悟作些描述，来点宣泄，观点鲜明一点，风格酷烈一点。
■玩家广角
□历史：经典游戏纵向回顾。每页约1500~2000字，通常为4页。
□文化：游戏文化横向漫谈。每页约1500~2000字，通常为4页。
□幽默：关于电脑和游戏的幽默笑话及漫画，鼓励原创漫画投稿。
□周边：游戏周边产品以及相关奇趣物件的评介、收藏。每页约1500~2000字。
□生活：游戏玩家生活中的方方面面。每页约1500~2000字。
■大话家游：只需要你来信、寄调查表、在论坛灌水，发表你的意见，分享你的心情！

投稿地址：北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室《家用电脑与游戏》编辑部
邮政编码：100036
电子信箱：play@playgamer.com，或根据栏目对应相关编辑信箱
注意事项：请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮件投稿，正文文本请采用TXT格式，附图请用90%图像质量的JPG或BMP等格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊，若时间上有特殊要求请在来稿中说明。

〔07年3期读者调查问卷统计结果〕

读者对本期杂志的总体印象：
非常好 33%
还不错 56%
一般般 11%
不太好 0
糟透了 0

本期读者最喜爱的文章：
特别企划：《备战远征》

本期读者阅读最不舒适的版页：
极限攻略：《最高指挥官》

Q：多少次了，我的《热血江湖》不知道还有人玩否？我要给它投票！！！
——上海浦东 石骋宇

A：加油吧，努力给你喜欢的游戏投票，相信有朝一日，《魔兽世界》一定会光荣退休。【月月】

Q：我们同学将近40多人准备在高考后一起玩WOW，但选择联盟还是部落意见不统一，我喜欢亡灵盗贼，却难以抵抗血精灵的帅气，编辑们为我们指引远征的方向吧！
——辽宁葫芦岛 刘阳

A：亡灵盗贼、血精灵，看来你已经明确了你的阵营了，多好！我还在血精灵术士和德莱尼牧师之间挣扎！立场不坚定是猫的天性，我该怎么办！XD！【小猫】

A：只有跟朋友们开心的一起游戏，这就足够了，方向是由你和伙伴们一起掌握的。【月月】

Q：最近倒霉透顶的我发现《家》居然破天荒的登了一大堆《仙剑》的消息，可把我兴奋的要死，恨不得多生几只眼睛将《仙剑》看个够！！
——陕西西安 尹梦琦

A：《仙剑四》整装待发中，有内部绝密消息称是在暑假上市。希望"国民RPG"可以盖过老外的"远征"势头。仙剑开发内幕报道将持续到游戏上市之前，继续关注哦！【月月】

Q：我有一个决定，如果能考上大学，我一定填北京的学校，离"家"近的大学，毕业后就去"家"应聘工作！哈哈，你们能收我么?!
——湖南益阳 匡黎

A：有志者事竟成，拿到了大学录取通知书可别忘记通知我们啊！如果你就读的学校在北京，欢迎你来编辑部做客，顺便请木猫吃饭哇！【小猫】

Q：等高考结束我就能进入虚拟世界了，可是电脑跑不动了，现在我想升级一下，可否介绍下配件，我的电脑是01年买的！
——福建三明 谢智晅

A：恰好这月PLAY!LAB基准平台都升级了，照着来一套如何？哈哈这么败家的配置还是流流口水就算了，推荐扣肉E4300+nForce650i Ultra主板或P965主板的配置，显卡当然配个1000元左右的最好，X1950GT是不错的选择。【游骑】

留言扉语

【安息】暑片：要高考了，也要开TBC了，走过高考的的洗礼，我会一直在WOW等你回来。

【朱桢东】真的是读书才是唯一的出路？

【巩轲】PLAYGIRL的身高好像错了，167CM!

【张璐】临近高考了，希望我的战友们带好装备、加满状态、揣足血瓶，在这个人生的“副本”中顺利通关！

【杨志敏】嘉毅：做人不能自傲自卑自暴自弃自大自夸自负自满自欺自私自恃，要做到自爱自豪自觉自理自立自强自新自信自尊自重(嘿嘿！各位也要做到呀！)

【梁俊伟】支持暴雪，支持星际Ⅱ！

【赵洋】张伟，我又用你的回函卡来中奖了！哇哈哈哈哈！

【张明龙】我的世界因为你而精彩，我的梦想因为你而绚烂，在和你相处的日子里，我喜欢上了你。家游，加油哦！

【幻影V杀手】离开你已经整整三个月了，这三个月我对你日思夜想。现在，我回来了，我又回到了《梦幻西游》的世界中，白露洲我的好朋友们，我回来了！

【杜勇剑】千度轮回，千载春秋，《大话西游》即将成为我们的追忆，它记载了太多的情感，而《大话3》是条红线，将追忆变成期待，七月让我们为《大话3》期待！

【王雨寒】襄樊三十六中爱玩游戏的MM都来找偶玩啊，来者不拒哦！

【张小亮】祝全部跑跑卡丁车的玩家在今年成功考到L3驾照啊！偶还在努力哦，大家也要加油啊，马拉松新车，我来了！

【袜子】鞋子，我们一起走过，互相帮助，有你不寂寞，有你很快乐！

【刘琪】希望正版游戏的速度要快过盗版啊！不要盗版都出了，却看不到正版的影子！

【汪辉】游戏不是万能的，没有游戏是万万不能的。因为游戏，人生更加精彩。适度游戏，切勿沉溺。

【杨景全】爸爸妈妈，我爱你们，我会做个天底下最出色的儿子！

【廖攀博】希望玩游戏的人都能工作+游戏两不误。我们单位明天会更好！

GAME ACADEMY
GAME DEVELOPER'S PARTNER

游戏业新人启示录

——我们是游戏的狂热爱好者，我们选择游戏开发作为自己的职业。身为一名游戏设计师，我们工作着，骄傲着！

曲晟和很多80年后出生的人一样，都是手捧游戏机长大的一代，出生在福建的他，比内陆很多同龄人更容易接触到电子游戏。如今曲晟已经是一名游戏策划，当我们请他写这期成长日记时，他由衷d的表达了自己对游戏的热爱，以及从玩家到开发者的成长经历。

谁不是一边玩游戏一边长大呢？

八十年代正是电子游戏蓬勃发展的时候，出生在82年的我幸运的享受在电子游戏世界里。从小学三年级开始我就着迷于红白机上的魂斗罗、坦克大战、马里奥等游戏，由于太过着迷，家里和学校都特别反对，无奈之下我只好偷偷玩。谁叫我就这么喜欢玩游戏机呢？

到了高中，在《红色警戒》、《仙剑奇侠传》这两款游戏的吸引下，我以“买电脑为学习”为理由，购买了第一台PC。虽然高中的学习比较紧张，但自从有了电脑，我总能挤出玩游戏的时间，而游戏机则被打入了冷宫，也许是因为电脑游戏的画面以及电脑本身的娱乐方式深深吸引了我吧。

星际并不是一款游戏，而是一个时代！

高二那年，《星际争霸》登陆PC平台，这款游戏对我的震撼不是一两句能说清楚的，跟我年纪相仿的朋友们也许都感觉到，星际并不是一款游戏，而是一个时代！

第一次去网吧是因为星际的缘故，和班上几位同学在网吧联机对战无比刺激，那时候玩的是热血沸腾，上午经常一下课直奔附近网吧。当时网吧的环境很糟糕，但游戏气氛好很多。我和几个同学并不仅仅是玩几盘游戏找乐子，周末没课时，我们一早就到网吧集合一起玩，不管输赢我们都会讨论、总结，学习他人、改进自我。“良好的习惯”让我们几个游戏水平大增，在本地也小有名气，参加过一些小型比赛，玩得非常开心！

职业玩家之梦

上大一的时候，互联网开始普及，通过网络我知道在一些大城市开始出现一些“职业玩家俱乐部”，成员都是玩游戏的高手，而且专门参加各地游戏比赛，当时比较火的比赛项目是星际争霸！正是在这种“职业玩家”气氛的影响下，诞生了人生的第一个理想——我想当一名职业玩家！为了实现这个理想，我花了大量的时间和精力提高自己的星际水平，上战网、看高手比赛录象，平时至少花三个小时练习，周末和节假日几乎是全天，在本地也算是比较厉害的玩家。

虽然自己很渴望实现理想，但理想和现实仍然存在很大的差距。家人的强烈反对，加上中国的电子竞技运动发展缓慢，种种的限制逐渐让我放弃了理想，除了遗憾还是遗憾……

我没办法做好不感兴趣的事！

也许是缺乏对自己人生的规划，也许是终日游戏让我没有思考的空间，大学我的专业是土木工程，毕业后我直接进了建筑设计院，按部就班的做着建筑结构设计的工作。

工作半年以后，我越来越觉得自己并不喜欢这工作，并意识到自己的生命力就快枯萎，这样的工作我要坚持一辈子吗？不！我没办法做好不感兴趣的事！

终于迈入了游戏行业

某天，妈妈上网时看到一篇关于游戏教育的文章并推荐给我看，这是我第一次上GA的主页。

说实话，起初对这种培训性质的学校持怀疑态度，后来仔细看了GA网站后想法完全改变了，此时，我突然意识到自己从小到大接触最多的就是游戏，玩游戏是我最投入最认真的时候，既然如此我为何不考虑做游戏呢？

我是家里的独生子，从来没有一个人到外地生活过，而为了参加GA的学习课程需要在上海度过四个月这对我来说的确是一种考验，但为了实现自己的理想，我鼓起勇气，独自踏上开往上海的火车。

来到GA后，学校的工作人员尽心尽力的为我们提供各种帮助。GA的课程安排由浅入深，逐步让我们了解游戏策划的思考方式与方法。各位来自优秀游戏公司的老师们生动的讲课方式、深入的游戏分析方法、耐心的作业点评让我们在四个月的学习时间里对游戏策划有了系统而深入的认识，特别是对执行策划所需要做的有了更加清晰的了解。

在学习期间我们真正了解了国内外游戏业的发展情况，尤其是游戏策划的领域，我们对制作游戏所抱的幻想逐渐破灭，取而代之的是更加务实的学习态度和踏实的作风。

就我个人而言，我热爱游戏，有自己的想法，并想通过游戏让其他玩家体验我带来的快乐。我把游戏策划当作自己的理想，不管困难有多大，想到自己的目标，就有使不完的劲，因为——我相信，我能！然而，让我实现人生转折点的还是GA游戏教育基地，如今回想起来还是想说一声：谢谢你！GA！

（注：截稿时传来好消息，作者已被福建网龙公司录用，从实习策划转为正式策划，我们恭喜他！）

华硕积分大闯关 6月



BOSS关 华硕

1.华硕目前最新基于 P35 芯片组的主板 P5K3-Deluxe 是使用了供电方式是下列哪种?

A. 3相供电　B. 4相供电
C. 6相供电　D. 8相供电

2.华硕 EN8600GT-2DHT-256M 目前市场售价多少?

A. 1299元　B. 1399元
C. 1099元　D. 1199元

华硕 A8H56Jr-SL

- 华硕首款采用 ATI Mobility Radeon X2300 的笔记本电脑
- 迅驰双核移动计算技术，突破移动计算性能，显著提升处理能力，延长电池续航时间。
- 14.1" 宽屏，娱乐新视界
- 影音通讯随身行
- ExpressCard 标准提供更高性能，更丰富的扩展功能

华硕 EN7300GE/HTD/256M 显卡

- 卓越超频性能
- 多样化连接功能
- 高品质电视输出
- 强化各种重量级游戏性能
- 提供多重屏幕显示时，调整为最佳的显示方式

华硕 VW192S 显示器

- 16:10 黄金比例宽屏幕，可多窗口同步处理工作，帮助您发挥绝佳工作效率
- 5毫秒响应时间更顺畅的高品质影像
- 极端惊艳搭载独家 Splendid 靓彩技术，无论何种观赏情景，都能得到最精湛的演出
- 隐藏式 1W x 2 高音质立体声喇叭，影音娱乐更享受
- 独特亮眼的铝质钻切饰条，以及可拆卸式同心圆纹路底座，可方便壁挂使用。
- 全防磁单元，随意摆随意听
- 整线设计，可避免繁杂走线扰乱环境，让桌面更清爽

主办：家用电脑与游戏
协办：华硕电脑
第九城市、眼力健、久游、鸿利数码、网易

季度大奖： 华硕笔记本电脑
月度大奖： 华硕 VW192S 显示器(每月1台)
华硕 EN7300GE/HTD/256M 显卡(每月1块)
安慰奖： 华硕记事本
以上所有奖品由华硕电脑(http://www.asus.com.cn/)友情赞助

闯关流程ABC：

A. 您积极参与各个厂商提供的活动。
B. 填写杂志内读者回函，将活动答案寄回杂志社或登陆家游网站(www.playgamer.com)直接答题。
C. 下月初登陆家游网站，查询“华硕积分”，看看有没有你。

闯关规则：

本次大闯关为期三月(4月1日到6月30日)，您可以参加每月的闯关，也可以累积“华硕积分”，参加季度闯关。每正确答对一道普通关问题可获得“华硕积分”1分，每答对BOSS关一道问题可获得“华硕积分”3分。只要答对任意一题，您就有机会获得相关活动厂商提供的精美礼品。

月闯关时间为每月1日到当月月底，以当地邮戳或家游网站答题发送时间为准。每月“华硕积分”前20名的玩家可以参加当月闯关，抽取当月大奖。月闯关中没有中奖的玩家可获得闯关安慰奖一份，可以继续累计积分，仍旧有机会参与季度最终大奖的抽取。

4月、5月、6月“华硕积分”累积前10名的玩家可参加季度闯关，抽取季度大奖。

《家游》07年4月积分闯关揭晓

4月积分闯关玩家的热诚再创新高，不少人是通过网络与读者回函双管齐下的形式进行答题，更有人把华硕那个超难BOSS关的答题用附纸的形式工工整整地抄了两遍，用2张回函寄回，钦佩之情溢于言表！让我们登陆：www.playgamer.com 网站或邮寄《家用电脑与游戏》6月刊回函迎接新一期的挑战吧！

07年4月月度大奖——华硕 VW192S 显示器
马蕊　女　山西运城

华硕 EN7300GE/HTD/256M 显卡
廖颖慧　女　广东广州

闯关安慰奖 华硕记事本

孔羽 南京
武海岗 山西
石智文 陕西
陈光 辽宁
潘荫华 广西
李庄光 山东
周明 湖北
李晓泰 山西
曹凌 河北
赵宇明 山西
马锐 云南
高畅 青海
张泯 新疆
黄岩 浙江
朱廷 贵州
孙硕法 吉林
吴逸飞 内蒙
武风 河北

第一关·北通电子 战等手柄

刘忆惠 湖北

苟文涛 广东
付瑶 北京
闫校伟 天津
谢季昕 山东

第二关·17GAME 珍藏版台历

杜芬 河南
李智伟 上海
刘曼丽 江苏
康宁 广西
叶玄 湖南
周诺城 重庆
傅天影 天津
梁康 广东
郭明达 山东
严华 湖北
顾军 黑龙江
雷泽 山西
崔岗 北京
黎明 安徽
曹毅 北京
谭明远 辽宁
谷羽 浙江
华小娟 江苏
杨璐 江西
裴文燕 山西

热血江湖鼠标垫

曹利超 陕西
李勤 浙江
元长虹 吉林
张虹 北京
崔琳玲 四川
付志煌 北京
唐聿贞 辽宁
安静 广西
杨曼 四川
牛丽 山东

第三关·悠游网 黄易群侠打火机

陈森 山东
高磊 湖北
袁舫 上海
李芳 北京
万晓波 湖南
谷忠昕 浙江
邱志聪 福建
张晓琨 山西
王洋 安徽
吴铭 内蒙

第四关·久游 超级舞者T恤

赵巍然 浙江
高钰尧 内蒙古
李妍 福建
张玉军 湖南
顾远 广东



超级舞者笔袋

刘明亮 天津
董军 云南
冯萌 浙江
梁汉超 江西
项鹰 安徽

第五关·第九城市 《奇迹世界》笔记本

卞嘉庭 吉林
刘航邑 贵州
杨立杰 重庆
蒋安军 黑龙江
迟诚 山东
王萌 上海
陈兴鑫 江苏
彭智 四川
王晶智 福建
梁宇 浙江
裴富杰 贵州
全伟 吉林
孙亮 甘肃
林志枫 浙江
常培忠 山西
孟海彬 浙江
方旭 北京
唐荟 重庆
关旭 辽宁
沈晔 北京

第六关·SEGA世嘉 Sonic玩偶

朱玲 北京
范怡 贵州

手机挂链

曾瑞 河南
陈蕾 海南
马万涛 浙江
萧翼 辽宁
王丹 湖北
张安佳 广东
俞斌 内蒙
唐涛 吉林
魏行 北京
邓婕 湖南
赵伯益 浙江
钟睿 上海
张冉 重庆
凌娴 上海
楚天舒 广西
卢晓东 天津
杨洁 安徽
张文芳 福建
田步高 河北
王蓍 山西

注：因中奖者所留邮寄地址有误而使奖品无法寄达，本刊将无法补寄，敬请见谅。

第一关 第九城市

the9 第九城市

魔兽世界 燃烧的远征

在燃烧军团兵败海加尔山后，艾泽拉斯大陆的居民便一直致力于重建被毁灭的家园，一晃又是数年。部落和联盟的英雄们重整旗鼓，开始探索新的疆域：他们跨越黑暗之门，踏上了对未知世界的征途。这些先行者们即将面对的是盟友还是敌人？黑暗之门后潜伏着怎样的危机，隐藏着什么样的宝藏？而当他们发现曾经落败的恶魔大军已然重聚势力，准备展开一场骇人听闻的燃烧的远征时，又会做何应对呢？

只要正确回答以下问题，就有机会得到由第九城市提供的下列精美奖品：

①魔兽世界主题背包1个　②魔兽世界主题手表3个　③点卡10张(奖品以实物为准)



问题：

1.、燃烧的远征增加了几个新种族?

A. 2个　B. 4个　C. 6个　D. 8个

2.燃烧的远征等级从60提到到了多少级?

A. 65　B. 70　C. 75　D. 80

3.燃烧远征提供了更丰富的商业技能，以下哪一个为燃烧远征新增的专业技能?

A. 炼金　B. 附魔　C. 工程学　D. 珠宝加工

4.燃烧的远征可以骑到飞行坐骑，无拘无束的探索外域，以下哪一个为竞技场的冠军奖品?

A. 狮鹫兽　B. 虚空幼龙　C. 双足飞龙　D. 角鹰兽

5.燃烧远征可以体验到更刺激的阵营对抗，以下哪一个战场为资料片新增的?

A. 阿拉希盆地　B. 战歌峡谷　C. 奥特兰山谷　D. 风暴之眼

6.燃烧的远征中你可以挑战魔兽历史上的著名人物，副本黑暗神庙的最终BOSS是以下哪个?

A. 瓦斯琪　B. 阿尔萨斯　C. 伊利丹　D. 阿克蒙德





支持网站

第二关 眼力健

AMO 眼力健公司

有冰蓝™滋润，玩出超水准！

想在游戏世界大显身手？那千万别在紧要关头被眼睛不适困扰哦！

现在有冰蓝™高水份润眼液给双眼瞬时带来1000倍的滋润；更有专利技术"泪水转化系统"，令防腐剂遇光分解，给眼睛温和滋润，即便是配戴隐型眼镜的玩家也可以直接点用。时刻让你眼疾手快，玩出超水准！

想一试冰蓝™高水份润眼液的点睛魔力？答对下面的问题，即有机会赢取！

公司网址：www.amochina.com

问题：

1.能为眼睛瞬间补充1000倍水份的是美国眼力健家族的哪个产品？

A．全能水润隐形眼镜多功能护理液

B．全能百利冷隐形眼镜护理润眼液

C．冰蓝™高水份润眼液

2.冰蓝™高水份润眼液为什么适合隐形眼镜配戴者直接点用？（可多选）

A．具有1000倍高含水量

B．天然泪液配方

C．采用泪水转化系统，防腐剂见光分解

第三关 久游

《劲舞团》两周年！相约RAIN！

由久游网代理运营的《劲舞团》一直保持着良好的运营状态，更得到众多年轻玩家的支持，2007年5月12日《劲舞团》迎来它2周岁生日！劲舞耀中华，两周年盛世庆典即将拉开帷幕，激烈的全国大赛引爆9个城市。

久游网与RAIN相约，举办《劲舞团》2周年真情回馈玩家RAIN上海演唱会，打造顶级娱乐盛宴！《劲舞团》将呈现最酷、最炫的音乐世界，让你在音乐与舞蹈完美结合的世界中，跳出最有个性的舞步！

奖品：精美体恤（奖品以实物为准）

问题：

1.《劲舞团》2周年庆期间，携手与哪位明星演唱会回馈玩家？

A．好男儿　B．安在旭　C．李贞贤　D．RAIN

2.《劲舞团》V3.0"宠爱一生"版本中有几款可爱宠物？

A．2　B．3　C．4　D．5

3.《劲舞团》V3.0"宠爱一生"版本上线时间是？

A．4月13日　B．4月20日

C．4月25日　D．4月30日

第四关 鸿利数码

Goldcool Games

魔界之旅

《新·魔界》是由上海鸿利数码科技自主开发的2006年度国产2D网游巨作，以气势磅礴的奇幻世界为背景，演绎出一段惊天地泣鬼神的魔界征程。

《新·魔界》具有全球首款即时语音视频聊天功能！32条职业路线任你选择，华丽的公会争霸演绎出如《指环王》、《特洛伊》般史诗战斗画面的PVP场景。可以自我成长的武器，去监狱、黄金宫等神秘副本，挑战强大BOSS获取顶级套装，骑宠、房屋、结婚、拍卖、邮件……数十种全新功能添加！

活动奖品：《新·魔界》T恤20件（奖品以实物为准）

问题：

1.上海鸿利数码科技有限公司第二款游戏是什么风格的？

A．2D Q版MMORPG　B．3D Q版MMORPG

C．2D 写实 MMORPG　D．3D 写实 MMORPG

2.《新·魔界》是哪家公司研发的？

A．EA　B．上海鸿利

C．暴雪　D．NEXON

3.《新·魔界》有几种职业？

A．2种　B．3种

C．4种　D．5种

第五关 网易

大话西游 盛装上线

从再世情缘到缘定三生，从骑天大圣到鬼斧神工，从月光宝盒到大闹天宫，从两小无猜到仙器传说，从《大话西游II》到《大话西游3》。大话玩家将转档至《大话3》，可谓是"史上最大的移民，网游界的'三峡工程'"。网易公司正在积极为移民做全方位的备战工作，作为一同成长五年的大话玩家，你准备好了么？

奖品：表情包子20个（奖品以实物为准）

问题：

1.《大话西游II》当前有多少注册玩家，以下那个数字最接近？

A．9900万　B．9600万

C．9000万　D．600万

2.《大话西游II》目前有几部资料片？

A．2部　B．4部

C．6部　D．8部

3.《大话西游II》最高同时在线人数是多少？

A．20万3千　B．30万6千

C．60万3千　D．35万

以上所有图片仅供参考，以实物为准。本次活动解释权归《家用电脑与游戏》杂志社所有。


Yomi
SALE
酷玩街
PLAY!YOMI MALL
活力无限的六月里，我们要测验要高考，要总结一年的学习成果，但更重要的，我们要放暑假！紧张过后的无限轻松是比冰爽茶更让人沁心清凉的感觉，Yomi 为放松的你准备了几款超炫的夜光 T 恤，在每个消暑的美好夜晚，你都会是人群中最醒目的那一个！
会员征集进行中
非会员用邮购价购买任意一款产品即能成为会员，我们会在给你邮寄产品的同时附上你的会员卡！记得收到会员卡就赶紧和 Yomi 联系，把你的详细资料通过 e-mail 或直接打电话告诉我们。
会员热线:010-88146001 转 13(工作日 9:00—17:00)
E-mail :kittyxwm@playgamer.com
邮购方法及注意事项
1、邮资标准：每张汇单不论邮购产品数量多少，邮资一律为 10 元(含每件包裹的挂号费 3 元及包装邮递费用，未付邮资遗失不补)，一次性购物满 100 元免邮资。
2、请于汇款单附言栏注明邮购产品编号及数量，会员标明会员号。
(参照下图示范)
中国邮政汇款单
邮购部
货款金额+10元(邮费)，满100元免邮费
北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室
《家用电脑与游戏》
100036
您的详细地址
您的姓名
您的详细邮编
邮购物品编号及数量
会员请注明编号
联系电话
《传奇世界》斩马刀项链
赠予本月前 50 名参与邮购的会员
编号:5017 Playgirl 主题扑克牌
邮购价 ￥8
Playgril一周年限量版纪念扑克，所有13 位年度 playgirl 经典影像全收录，喜欢的朋友们把漂亮的 playgril 们带回家吧！
蓝龙 ST 打火机 编号:1072
邮购价 ￥30 会员价 ￥28
NEW
反面
最终幻想铆钉钱包
编号:2075 邮购价 ￥36 会员价 ￥32
NEW
手。规格 10*13cm
编号:3079 最终幻想神罗指环项链
邮购价 ￥22 会员价 ￥20
编号:1071 地狱少女通讯簿
邮购价 ￥20 会员价 ￥18
22*16cm
编号:3057 FATE 之 saber 甲胄怀表
邮购价 ￥55 会员价 ￥50
直径 4.5cm，挂链 30cm，表面为 saber 祓斗姿态图案，指针古典别致，内表盖清晰的刻着 "I ask of three,art thou my master?"还原原著，经典收藏。
编号:1055 柯南 10 周年纪念腕表
邮购价 ￥40 会员价 ￥38
编号:1073 动漫主题不倒翁时钟
邮购价 ￥28/款 会员价 ￥25/款
NEW
12:06
A
B
编号:3059 柯南 10 周年纪念怀表
邮购价 ￥40 会员价 ￥38
编号:2064 柯南 10 周年珍品钱包
邮购价 ￥28 会员价 ￥25
表面为柯南奔跑的热压图案，内含两个大钞位一个相片位和 3 个卡位，男生女生都适合使用，钱包边宽 9CM。
编号:3071 死亡笔记本主题项链
邮购价 ￥18 会员价 ￥15
A
B
柯南投影计时器
编号:3067 邮购价 ￥36 会员价 ￥32
编号:2053 邮购价 ￥28 会员价 ￥26
最终幻想 7 主题钱包
编号:3072 叮当 25 周年纪念指环
邮购价 ￥18 会员价 ￥16
编号:1065 网王青学凉帽
邮购价 ￥25 会员价 ￥20
鸣人青蛙钱包
邮购价 ￥28 会员价 ￥26
编号:2011
编号:3075 最终幻想神罗腰链
邮购价 ￥30 会员价 ￥28
正版游戏量贩区
编号:5015
惊爆超低价 ￥10/款
经典正版游戏
超低价放送
感受超值游戏享受
A 铁血联盟 II 野火
C 商业大亨 2005
D 盟军敢死队 3
F 世界篮球经理
H 全面战争(对抗罗马)
I 信徒 2(精灵之崛起)
J 热血江湖



专属于你的时尚shopping地带
SALE!
NEW
正版动漫服饰区
COSTAR
编号:7004
仿照凌波丽操作0号战机时穿着的战斗服设计，和一护外套同款，时尚温暖。（纯棉76%、涤纶23%、特殊纺织物1%，型号:L\XXL）
限量50件，预购从速
编号:7003
一护运动外套
邮购价 ￥198
会员价 ￥188
温暖的冬日运动外套是一护在人间界最爱穿的衣服，100%的原著重现。（纯棉76%、涤纶23%、特殊纺织物1%。型号:L\XXL。L:适合身高160-175，XXL:适合身高175-190）
火影鸣人涂鸦T恤
火影我爱罗短袖T恤
路飞通缉令短袖T恤
邮购价 ￥98/件
会员价 ￥88/件
限量50件，预购从速
编号:7011
编号:7012
编号:7013
编号:2073
凉宫主题钱夹
邮购价 ￥20
会员价 ￥18
小巧可爱的紫红色皮夹上印着团长经典的剪影，内部简界大方的设计使这款动漫钱夹更加实用。规格10*16cm（展开）
编号:2074
死亡笔记本之L背包
邮购价 ￥30
会员价 ￥25
上方下尖的倒形设计时尚逼人，配合L的头像和醒目的logo更加彰显出死亡笔记本fans的独特气质！规格45*30cm。
反面
顶部
编号:3076
王国之心手链
邮购价 ￥19
会员价 ￥16
编号:3077
死神琉克手链
邮购价 ￥19
会员价 ￥16
编号:3078
地狱少女手珠
邮购价 ￥19
会员价 ￥16
编号:6017
邮购价 ￥15
魔兽攻防战术扑克
编号:2072
死亡笔记本书包
邮购价 ￥38
会员价 ￥36
顶部
正面
简洁实用的死亡笔记本主题书包，黑白搭配的经典色调，配上两位主角的头像，酷感十足。规格35*25*10cm。
编号:1070
死亡笔记本
邮购价 ￥30
会员价 ￥25
完全终于原著1:1比例制作的死亡笔记本，内含笔记本使用说明和主人公写下的各种人名，死亡笔记本的fans们必备之物！
火影帆布双肩背囊
邮购价 ￥70
会员价 ￥66
编号:2069
长55cm 底部直径25cm。
柯南10周年徽章全集
邮购价 ￥55
会员价 ￥50
柯南10周年的10款徽章你都收集齐了么，不用麻烦了，这里有全套礼盒，一次就把柯南搞定，10部剧场一网打尽，就趁现在哦。
最终幻想蓝水晶项链
编号:3047
邮购价 ￥45
会员价 ￥40
FF主角尤娜的蓝水晶项链，精致绝美，璀璨非凡，幻想一下戴上它的感觉已经很美妙了，水晶吊坠长约4cm。
死神六番斜挎背包
编号:2047
邮购价 ￥38
会员价 ￥36
造型极酷的死神六番包，完美COS死神原版道具，有一中袋四小袋，皮质背带，长约60cm
火影卷轴书包
邮购价 ￥38
会员价 ￥36
编号:2015
模仿火影卷轴设计，展开就能看见忍者的咒语，长约40cm，有红绿两款，邮购请注明颜色。
编号:2054
最终幻想主题书包
邮购价 ￥38
会员价 ￥32
黑色光泽皮面包带，配上酷黑帆布包，单肩背设计，醒目的云狼图案和FF7标识让你立刻爱上它。30*7*22cm
FINAL FANTASY VII
Play!
家用电脑与游戏
2004年1—2005年12月杂志
（除2004年9月刊）
邮购价 ￥5/本
家用电脑与游戏
2006年1月以后杂志
邮购价 ￥9.8/本
编号:1064
樱兰高校领带
邮购价 ￥30
会员价 ￥26
编号:2057
EVA典藏版钱包
邮购价 ￥45
会员价 ￥40
典藏版EVA真皮钱包，附限量收藏卡，精美实用，3卡位两钞位经典设计，还可在透明袋中插入最爱凌波的照片哦。展开规和10*23cm。
编号:3054
FATE棒球帽
邮购价 ￥28
会员价 ￥25
最新动画FATE主题棒球帽抢鲜推出，醒目的fate让你成为众人的焦点。
Fate
编号:2021
火影卷轴笔袋
邮购价 ￥24
会员价 ￥22
和火影卷轴书包同款式，只是缩小版的卷轴，怎么样，配齐一套吧。规格:直径5cm*23cm。
编号:5002
邮购价 ￥19.8
游戏短路（附光盘）
《家用电脑与游戏》杂志社倾情奉献，爆笑游戏漫画精选，全国热买，开放邮购，为未买到的读者提供方便。
wow指环之誓誓
编号:6028
wow指环之部落
编号:6027
邮购价 ￥48/款
会员价 ￥43/款
有16—17—18—19—20号指环可供选择，可配对戒，邮购请标明尺寸。
编号:2071
死亡笔记本钱包
邮购价 ￥38
会员价 ￥36
布满铜钉的厚牛皮钱包，印上死亡笔记本最经典的骷髅头像，让已经很酷的这款钱包越发的另类。宽95mm，厚15mm，展开长160mm
魔兽世界黑白精装表
编号:6031
编号:6032
（部落）
邮购价 ￥89
会员价 ￥79
（联盟）
邮购价 ￥89
会员价 ￥79
编号:6008
精灵之月（白金）
精灵之月正是赐予月夜精灵魔法和力量的源泉。佩戴它，能感受到月之女神的力量源泉以及月夜精灵族的无限魅力。
编号:6010
霜之哀伤（古银）
The Frostmourne(霜之哀伤)，是玩家梦寐以求的魔兽世界中至高无上的武器。
编号:6026
火凤之符
她拥有大量生命值并能造成大量伤害，所有否定和诅咒魔法免疫，不屈的火凤凰总能在涅槃后浴火重生。
6008\6010\6026 邮购价 ￥38 会员价 ￥36 每款挂饰均含挂绳



www.play100.cn

Play!

sina 新浪游戏
http://games.sina.com.cn



NVIDIA-游戏之道

阳光灿烂的日子,风云榜热力揭晓。

秉承 SE(中国)一贯的低调运营策略,《魔力宝贝Ⅱ》即将上市的消息也是悄然发布的。玩家的眼睛是雪亮的,这样一款曾经有着相当高人气的网游经典,一旦其新作有消息放出,必定会吸引到最多的关注。本月,该游戏上榜 3 周,就以 2230 票占据了亚军的位置。这样的支持率仅次于 WOW,而盖过了其他所有的网游。从网上的一些消息看,《魔力宝贝Ⅱ》在 SE 总部公测期间,开机仅 10 个小时就已经因为玩家数量过多而前后进行了三次紧急维护。玩家的热情远远超过了之前的预测,而即将在国内开放的内测,可以预见必将是盛况空前。

近来势头正盛的网游当属《天龙八部》了,从上月的 41 位,到本月的 13 位,在名次上它的进步也是飞速的。相信凭借游戏中丰富的娱乐系统,该作品的人气还会有所提升。

经过上月对《大话西游 3》移民的报道,本月该游戏已经进入了榜单当中。随着 5 月 20 号内测的展开,距离正式上线公测的时间也不会太远了,照目前进度看,应该是在暑假档期之内,各位还是请耐心期待吧。

单机方面,本月《仙剑奇侠传四》果然已经完全取代了当初《幻想三国志Ⅲ》倍受关注的位置,进入前十名的行列。根据本月我们继续深入开发部所打探的内幕,游戏如今已经进入了测试的后期,上市时间初步确定在暑假,同学们可以尽情体验"国民 RPG"新作所带来的震撼了。

恰逢"PlayGirl X"计划开办一周年,《家用电脑与游戏》杂志社、新浪游戏与上海鸿利数码科技有限公司(http://www.mwo.cn)联手,为其大型网游新作《魔界》打造 2007 年 6 月 PlayGirl--传奇召唤师。本着游戏召唤师的角色特点,6 月 PlayGirl 将与动物亲密接触。一切精彩,尽现北京八达岭野生动物世界。

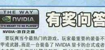
NVIDIA PLAY100 2007年5月榜单

(数据统计:2007 年 4 月 16 日 -2007 年 5 月 14 日)

排名	游戏名称	类型	制作/运营公司	上榜周次	单周最高	票数
1	魔兽世界	MMORP	第九城市	54	1	2161
2	魔力宝贝Ⅱ*	MMORP	SE(中国)	3	1	2230
3	天机 Online	MMORP	渡口科技	10	1	1855
4	梦幻西游 Online	MMORP	网易互动	58	2	976
5	洛奇	MMORP	世纪天成	55	2	818
6	仙剑奇侠传四*	RP	寰宇之星	8	2	697
7	奇迹世界	MMORP	第九城市	45	2	563
8	英雄传说Ⅵ空之轨迹	RP	娱乐通	52	3	432
9	完美世界国际版	MMORP	完美时空	58	1	397
10	武林外传 OL	MMORP	完美时空	39	1	387
11	天堂Ⅱ	MMORP	新浪乐谷	58	3	269
12	剑侠情缘 OnlineⅡ	MMORP	金山	58	2	246
13	天龙八部	MMORP	搜狐	14	6	227
14	激战	MMORP	第九城市	39	2	188
15	魔兽争霸Ⅲ冰封王座	ST	神州奥美	54	6	158
16	盛大动感 DJ	MMOCP	盛大网络	12	10	130
17	冒险岛 Online	MMOCP	盛大网络	49	15	103
18	伊苏:菲尔盖纳之誓约	RP	娱乐通	6	18	101
19	幻想三国志Ⅲ	RP	中视网元	27	4	99
20	天下贰	MMORP	网易互动	32	7	94
21	街头篮球	MMOSP	天联世纪	55	4	92
22	大话西游 OnlineⅡ	MMORP	网易互动	58	1	86
23	大航海时代 Online	MMORP	盛宣鸣	37	2	84
24	跑跑卡丁车	MMOCP	世纪天成	56	1	80
25	反恐精英	AC	神州奥美	50	9	72
26	超级舞者	MMOCP	久游网	47	4	67
27	仙境传说	MMORP	盛大网络	52	15	66
28	轩辕剑Ⅴ一剑凌云山海情	RP	寰宇之星	36	3	63
29	惊天动地 Online	MMORP	摩力游	21	12	61
30	QQ 幻想	MMORP	腾讯科技	50	2	59
31	星战前夜	MMORP	光通通信	58	1	57
32	诛仙	MMORP	完美时空	6	17	51
33	机战	MMORP	天晴数码	14	12	50
34	神泣	MMORP	光通通信	32	7	45
35	问道	MMORP	光宇华夏	35	9	44
36	春秋 Q 传	MMORP	金山	26	1	42
37	胜利之日	AC	Activision	10	29	40
38	水浒 Q 传	MMORP	金山	34	5	37
39	热血江湖	MMORP	一起玩	51	10	33
40	魔法飞球Ⅱ	MMORP	天联世纪	18	15	30
41	飞飞	MMORP	网易互动	13	26	30
42	劲舞团	MMOCP	久游网	54	1	29
43	魔域	MMORP	网龙	28	11	29
44	命令与征服Ⅲ泰伯利亚战争	ST	美国艺电	6	11	29
45	征途	MMORP	征途网络	47	5	28
46	仙剑奇侠传Ⅲ	RP	寰宇之星	52	12	28
47	彩虹岛 Online	MMOCP	盛大网络	3	20	27
48	QQ 堂	MMOCP	腾讯科技	32	16	25
49	生化危机Ⅳ	AC/AD	育碧软件	21	7	25
50	三国群英传 Online	MMORP	悠游网	37	1	23

排名	游戏名称	类型	制作/运营公司	上榜周次	单周最高	票数
51	暗黑破坏神Ⅱ	RP	神州奥美	40	20	23
52	极品飞车:生死卡本谷	RA	美国艺电	22	25	22
53	大话西游 3*	MMORP	网易互动	2	32	21
54	什么什么大冒险	MMORP	奇域科技	8	15	20
55	战地 2142	AC	中视网元	2	41	20
56	三国志 11	ST	光荣	35	6	19
57	仙剑奇侠传 Online*	MMORP	久游网	11	30	19
58	华夏ⅡOnline	MMORP	网域	19	19	19
59	骑马与砍杀	RP	Taleworlds	3	33	19
60	蒸汽幻想	MMORP	天游软件	31	7	18
61	真三国无双Ⅳ特别版	AC	光荣	33	12	18
62	伊苏:起源	RP	Falcom	8	19	17
63	战火:红色警戒	MMORP	游诚时代	3	34	16
64	飚车 Online	MMORA	天纵网络	44	5	15
65	龙与地下城 Online	MMORP	盛大网络	49	3	15
66	黄易群侠传 Online	MMORP	悠游网	11	20	15
67	飘流幻境	MMORP	中广亚	12	27	14
68	功夫小子*	MMOCP	盛大网络	3	53	14
69	魔法门之英雄无敌Ⅴ	ST	育碧软件	45	6	13
70	幻想大陆:零	MMORP	SE(中国)	3	56	13
71	NBA 篮球 2007	SP	中视网元	12	50	12
72	QQ 三国*	MMOCP	腾讯科技	6	13	12
73	冲突中的世界*	ST	Sierra	1	35	12
74	英雄本色	AC	3D Realms	1	19	12
75	傲世 Online	MMORP	目标软件	20	14	11
76	突袭	ST	Fireglow	22	28	11
77	大唐豪侠	MMORP	网易互动	25	14	11
78	新龙族	MMORP	泥巴潭科技	8	35	11
79	海盗王 Online	MMORP	摩力游	2	32	11
80	光之国度	MMORP	光通通信	11	22	11
81	国度·RF:行会战争	MMORP	广东数据	4	39	11
82	罗马:全面战争	ST	育碧软件	9	50	10
83	传说 Online	MMORP	锦天科技	2	37	10
84	仙界传	MMORP	宏象网络	3	55	10
85	泡泡堂	MMOCP	盛大网络	35	24	10
86	快乐西游	MMORP	第九城市	17	6	10
87	卓越之剑*	MMORP	第九城市	12	33	10
88	黑与白Ⅱ诸神之战	ST	美国艺电	4	30	10
89	热血英豪	MMOCP	盛大网络	4	23	10
90	圣战群英传Ⅱ精灵之崛起	ST	Strategy First	6	45	10
91	实况足球Ⅹ	SP	科乐美	15	22	10
92	FIFA 足球 2007	SP	中视网元	6	54	10
93	大话战国	MMORP	千橡互动	2	64	10
94	致命武力Ⅱ重生	ST/RP	汉堂国际	2	42	10
95	光线飞车*	MMOCP	久游网	1	43	10
96	漂流幻境 Online	MMORP	中广亚	0	0	10
97	新仙剑奇侠传	RP	寰宇之星	35	29	9
98	QQ 音速	MMOCP	腾讯科技	41	20	9
99	魔力宝贝 5.0	MMORP	SE(中国)	51	1	8
100	奇迹	MMORP	第九城市	22	36	8

(注:游戏名称后"*"号,表示该作品未公测或未上市)



有奖问答

NVIDIA-游戏之道

要玩爽当今最热门的游戏，玩家最重要的装备不是铠甲或武器，而是一台装备了 NVIDIA 显卡的台式或者笔记本电脑。为您的计算机配置一颗 NVIDIA 图形处理器(GPU)，淋漓尽致地享受 NVIDIA 为您带来的游戏之道！

1. NVIDIA 的标志是什么颜色？
A、红　B、绿　C、蓝

2. NVIDIA 的总部设在何地？
A、中国　B、美国　C、加拿大

3. 下列属于NVIDIA 的显卡产品的名称是？
A、Comforce　B、GeForce
C、DeForce　D、UForce

4. NVIDIA 成立于何年？
A、1993　B、1982　C、1949　B、2000

5. 下列哪一产品系列代号不属于 NVIDIA 的产品系列？
A、nForce　B、GeForce Go
C、GoForce　D、Radeon

参与本次活动的读者，请将您选择的答案填写在本期读者调查表"中国游戏风云榜"版块的相应位置，同时在"家游 FANS 资料夹"详细填写您的联系方式，并按回函地址寄至本刊编辑部，您就有机会获得由 NVIDIA 公司提供的 NVIDIA 精美笔记本一册。





2007年5月中奖读者名单

2007 年 5 月回函幸运读者，每人获得的奖品是由娱乐通公司提供的正版游戏 1 套。

01	陈辛浩	江苏浙江
02	蜂　轩	甘肃庆阳
03	张亚宁	山东莱芜
04	吴行一	江苏连云港
05	汪　辉	安徽池州
06	张　璐	天津
07	焦超风	安徽巢湖
08	张　弛	陕西西乡
09	吴英利	辽宁建平
10	许淑芳	广州白云

游戏类型标识中英文对照表

AC	Action	动作
AD	Adventure	冒险
CP	Classic/Puzzle	休闲
RA	Racing	竞速
RP	Role-Playing	角色扮演
SI	Simulation	模拟
SP	Sports	运动
ST	Strategy	策略
WG	Wargame	战棋
MMO	Massive Multiplayer Online	大型多人在线





一次偶然的机会我参加了"PlayGirl X"计划的活动选秀，很开心，说实话这是我的一次大胆尝试，"女扮男装"对我来说很有挑战性。非常的幸运的是成为了五月 PlayGirl 冠军，黄易笔下项少龙的角色由我来扮演，一个机智过人，身手不凡，充满神秘魅力的——项少龙——他会指引大家到梦幻的时空里去探索神奇！同时也非常感谢主办方新浪和《家用电脑与游戏》杂志社为我颁发的奖品，也非常的感谢我的朋友和我的家人，谢谢你们的支持和鼓励。还是我那句老话："只有自己想不到的，没有自己做不到的"机会是永远留给做好准备的人！加油！要相信自己，挑战自己，说不定下期的 playgirl 会是你哦：）

拍摄当天和工作人员大早一起坐车花了 2 个多小时来到了长城。我是第一次来北京，第一次看到长城，所以我显得特别的兴奋，在一路上我们说说笑笑很快就到达了目的地。

拍摄时不能笑，因为我扮演的项少龙是一个将军，要把他的那种盛气凌人的气势表现出来。小容门就是把摄影师和摄像师看作了我的敌人。可偏不让笑摄影师们却还逗趣，"做动作小心点别打到我了哦"，呵呵。之后我们拍了一段很有趣的戏，武术指导做我的搭档，我开玩笑的叫她"小娘子"，拍抱在一起的戏时她个头比我矮，小鸟依人的倒在我的怀中，很是惹人怜爱。不过戏中的情节却并没有那么缠绵，"小娘子"故作委屈，用毒针扎伤了我这个"大将军"，由于当时没有现成的道具，所以就随便找了个枯草棒棒掰断作为毒针。就这样一代英雄被草根给暗算了……汗……不知黄易大师知道我们这样搞怪项英雄会作何感想呢。在我们拍摄中常常有游客经过逗留，不少外籍游人热情的要求合影，呵呵。大概拍了有 5.6 小时终于拍的差不多了。准备下长城时出了个状况，摄影师把手机，钱包等丢在刚刚拍摄的场景地，还好东西最后找到了，徒添虚惊一场，冷汗一把。

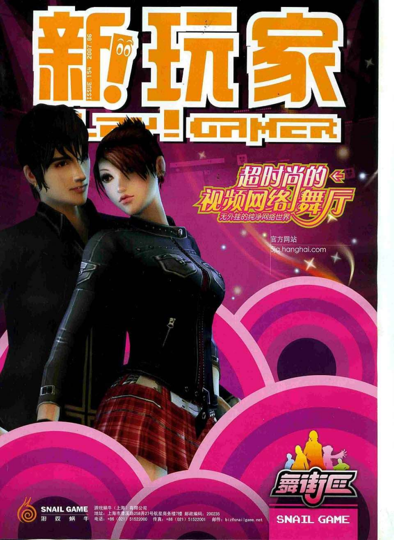
终于收工了，每个人脸上都洋溢着快乐的茄子笑容。大家在下长城时腿都酸酸的软软的，好没有力气。我终于明白为什么有那么一句老话了——不到长城非好汉！这次拍摄是我有史以来最累的一次，不过也乐在其中。大家都很辛苦，做这一行可真不容易，我觉的为了以后，我要更加的锻炼自己的身体，为的是以后能吃得消……最后也要告诫大家，人的一生什么都是可以换来得，可是健康却不能，所以大家一定要学会好好照顾自己，病了要赶快看医生吃药打针，总之一定要健健康康！

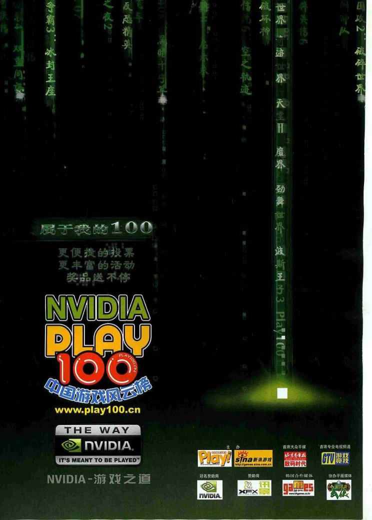


姓　名：刘曼仪
英文名：RiTa
网　名：小猪猪（爱吃不胖）
年　龄：20
籍　贯：山东
生　日：3月6日
身　高：170cm
体　重：48kg
爱　好：唱歌、跳舞、表演、打游戏
个　性：简单随和
最喜欢的颜色：鲜亮色
最喜欢的动物：猪狗（因为觉得它们很可爱）
最喜欢的花：百合（它们象征纯洁）
最喜欢的人：妈妈
最喜欢的歌手：张学友
最喜欢的演员：张曼玉
最喜欢的电影：《食神》
最喜欢的话剧：《雾都的孤儿》
最喜欢的音乐剧：《巴黎圣母院》法国
最喜欢的音乐：POP
最喜欢的地方：有山、有水，就是好地方
最喜欢身体上那个部位：都还好吧（爸妈给的，不敢挑剔）
最拿手的学科：语文（弘扬中国文化，不惜余力）
最大的优点：认真
最大的缺点：固执
博客地址：http://blog.sina.com.cn/rita55555






新!玩家
ISSUE 154 2007.06
PLAY!GAMER
超时尚的
视频网络舞厅
无外挂的纯净网络世界
官方网站
5jq.hanghai.com
舞街区
SNAIL GAME
SNAIL GAME
游戏蜗牛
游戏蜗牛（上海）有限公司
地址：上海市漕溪路258弄27号航星商务楼7楼 邮政编码：200235
电话：+86（021）51522000 传真：+86（021）51522001 邮件：biz@snailgame.net


属于我的100
更便捷的投票
更丰富的活动
奖品送不停
NVIDIA
PLAY
100
中国游戏风云榜
www.play100.cn
THE WAY
NVIDIA
IT'S MEANT TO BE PLAYED
NVIDIA-游戏之道
主办
首席大众平媒
首席专业电视频道
冠名赞助商
赞助商
韩国合作媒体
协办平面媒体


关于父亲的
游戏记忆
游戏，我们生活中永远不愿割舍的一条线索，它联结着那么多的快乐、忧郁、友情与彷徨，然而我们或许没有意识到，在我们生命中最重要的一个男人，始终游走在我们的游戏记忆中……
爸爸……
怀念我们一起玩耍
的日子
父亲节快乐
题图作者/冰凉似火



序

那是一次杂志社的年度集体体检。我赶到体检部的时候，上午的体检人群已散去很多。在耳鼻喉科的体检室里，退休而又反聘回来兼职的老大夫们从刚刚的忙碌中放松下来，其中一位拿起我放在办公桌上的体检表看了看《家用电脑与游戏》杂志社的抬头，一边准备体检用具，一边随意的问道："这杂志以前不是叫《家用电脑与游戏机》吗？"

我注意到他的白发，笑着反问："是不是您的孩子以前买这杂志？"

"不，是我看的。"说完他笑了起来。

我也笑了，回想那应该是十年前的事了吧。"您也玩游戏啊?！"

"玩！那时候玩得可疯了，仙剑，还有那个什么……"

"红警？"

"对！"他娴熟的完成了检查，开始在体检表上写着。"现在还有什么好玩的吗？"

我想了想，似乎并没有显著超出十年前游戏乐趣的单机游戏，于是我说："有啊，网络游戏您玩吗？"

"我看我孩子在玩，那不还是以前的东西吗?！没意思。"

我笑了笑，接过他签完字的体检表起身准备离开了。

偶尔我的脑海中会迸出一些尘封的画面，那是一些原本以为失落了的记忆。循着这些零散的画面，父亲的形象有如碎花玻璃透射的光线，有的鲜明、有的模糊，但在那或鲜明或模糊的身影中，一些有趣的、尴尬的、忏悔的、释然的，关于他们、游戏、以及我们的往事都一一重现。

顽童老爸和他的玩具们

文/小猫

我的老爸是个老顽童，总是对新鲜的事物充满了旺盛的好奇心，而且爱好广泛超级好(hào)玩的他手里总是摆弄着各种不同的玩具，而我，作为老爸最心爱的玩具，总是被牵扯进与其他玩具的矛盾中，这些看似可笑却充满温馨的"矛盾"构成了我和老爸之间最快乐的回忆。



照相机

也许是祖上在解放前就经营照相馆的缘故，我们家族的每个人都喜欢摄影，其中，以老爸的技术最好。老爸爱拍人像，尤其喜欢给我照相，从我出生的那一刻起，老爸就用相机记录着我每一刻的成长。不以被照人意志为转移的，我童年的私生活被曝光在老爸无处不在的镜头之下。吃饭的时候要照，睡着了要照，高兴了照，哭鼻子了更要照，打小调皮的我显然是不肯配合老爸的癖好的，一旦发现爸爸扛起相机就采取"敌来我躲、敌照我晃、敌怒我逃"的不合作政策，如果敌人不送上好吃好喝，我是绝对不肯乖乖的摆 Pose 的。在那个大多数家庭一年也难得照一次全家福的 80 年代初，爸爸用他的老相机给我制造了满满一柜子的一寸黑白小照片。老爸洗照片的暗房是我最喜欢侦察的秘密基地，昏红灯光的小屋里，到处是新鲜的玩意儿，神奇的显影水、能发出礼花般明亮光芒的镁粉、还有五颜六色的底片都是我邪恶的小魔爪摧残的对象。由于我的肆虐，爸爸暗房中的照片曝光无数。曾经有一次，老爸又躲在暗房里埋头苦干，受妈妈指派去找老爸干家务的我偷偷的溜进了暗房，摸到窗户边猛的扯开了深黑色的窗帘，瞬间，太阳公公的笑脸撒满了爸爸的工作台，不妙的是，老爸的脸色已经开始晴转多云，在暴风雨来临前，我奔出了暗房锁定了妈妈所在位置逃了过去。妈妈自然知道老爸又在暗房里不务正业，看他跟着我跑了出来立马送上了一个白眼，暴风雨就这样被妈妈的一个白眼制服了（难道那就是江湖失传多年的"万花筒写轮眼"，超汗！），于是就有了这张我坐在妈妈的缝纫机上洋洋得意的照片。随着时间的推移，爸爸的手中的相机从老式的 120 相机换成了数码单反机，觉得照相不过瘾的他最近又开始捣鼓起摄像机，只可惜长大了离开家乡的我不能在他身边继续当他的首席模特了。



▲有个摄影师老爸，搞破坏后得意的坏笑都被记录在案了。

红白机

在我八岁生日那年，新潮的舅舅从广东给我带来了一台叫"红白机"的游戏机，从这个神奇的盒子来到我家的第一天起，妈妈的眼睛就绿了，而我和老爸，每次看到它就像两只红眼的兔子。

然而这个本该属于我的"玩具"却被老爸长时间占据着。小学三年级以后无尽的家庭作业蚕食着我有限的课余时间，每次老爸下班回来总是假惺惺的过来摸摸我的头，"乖女儿，赶紧做完作业，老爸陪你玩游戏……"，然后自己就跑到客厅插上主机开始玩，T-T，当时的我想迅速成为大人的怨念简直无比强大，不过唯一的好处是改掉了以前做作业拖拉的习惯，为了玩游戏，我豁出去了！

和爸爸一起玩游戏是一件很开心的事情，在《魂斗罗》中，我是小蓝人冲在最前面，爸爸是小红人，手忙脚乱的在后面清扫我没有干掉的众多喽口，还要随时替他的宝贝女儿挡枪子儿，在 Boss 战中我总是先倒下，那个时候我会毫不犹豫的借老爸的"命"，然后老爸就会使出他的"上上下下左左右右 BA"绝招；我最擅长的游戏是马戏团，可老爸偏偏





▲这些画面总是交错着与老爸一起游戏时的惬意与欢笑。

对这种纯跳的游戏最不在行，每次急得拿手柄的手跟着游戏小丑一起跳，我都到荡秋千了，老爸还在苦苦的骑着狮子钻火圈，真为那只烧焦的狮子可怜；我喜欢玩超级玛里奥，爸爸就会一直用 Luigi 陪着我，总是让我先救到公主，这个习惯到今天仍没有改变，去年春节回家时，爸爸拿着我的 NDSL 玩《新超级 Mario》总是皱眉头，连声说"老任真不厚道，怎么在这一代里没有 Luigi"。升入中学以后，老妈的未成年人防沉迷系统全面启动了，忙于学业的我也只能在寒暑假里享受片刻的游戏乐趣，爸爸一个人玩红白机的时间多了，于是他和妈妈的电视机争夺战开始了，而他们每天判断谁拥有电视掌控权的裁决方式居然是《俄罗斯方块》，有一回我下晚自习回家他们的《俄罗斯方块》大战还没有结束，那个时候妈妈想看的连续剧已经播完了，真是服了鬼精的老爸。

用了十多年的红白机已经被老爸折磨得残破不堪，以帮助我学习为由而购置的"小霸王学习机"接过了红白机的班，肩负起红白机为老爸服务的光荣使命，直到家里第一台电脑出现，游戏机们终于光荣下岗。

电脑

曾经承诺过无数次要给我买电脑的老爸，在我考上大学离开家的第一年，终于往家里搬回了一台电脑。现在提起此事我心中仍忍不住升起无名业火，老爸又有词了："哎呀！还不是怕你高考分心么，你自己从事游戏业啦，也该知道电脑最大的用途是什么了，别怪爸爸小气啦！"再一次拜倒于老爸的"诡计"之下了 Orz！！

真的是很佩服老爸，什么东西都能玩出花样来。每次过年回家总能看见家里的电脑有新的变化，坚持自己组装不买品牌机的爸爸相当专业的配齐了大部分的电脑配件，什么打印机、扫描仪、摄像头那都是标配，家里



▲这是让不知多少玩家昔日寝食难安的"怨念"之源，在我却是幸福的拥有。

电脑的USB口上插着各种我都叫不上名字的电脑配件，电脑里面的软件更是五花八门，从专业制图的CAD、处理照片的Photoshop、到普及大众的QQ、暴风影音播放器，一应俱全，不懂一点英文的老爸硬是把各种电脑符号命令翻译后抄在小本本上记了下来。爸爸把用Photoshop处理过的照片用打印机打印出来贴得家里满屋子都是，吼吼！大部分都是妈妈的，看来，老妈已经荣升爸爸的首席模特了。童心未泯的老爸当然会在电脑里给游戏留上足够的空间，自从发现了FC模拟器，老爸就把自己喜欢的红白机游戏悉数搬入了电脑。还有新的电脑游戏，不过除了QQ联众这种网络游戏平台，还是以单机游戏居多。去年夏天，老爸奉老妈之命来北京检查我的学习生活，对我沉迷于网络游戏大为不解，"成天墩在一个地方杀怪有那么好玩么……呃，这个到处着火的地方你上次不是来过了么，怎么回档了？"，天哪！连老爸都认识"熔火之心"了，看来我来的次数是够多的，还是不打算教爸爸玩网游了，万一玩心重的老爸沉迷了我可不好向老妈交代！

现在我的老家已经有了两台电脑。爸爸和妈妈的电视争夺战已经进化为电脑争夺战，用老爸的话说是"徒弟打师傅"，为了避免纷争老爸给妈妈配置了一台更好的电脑，自己却强忍着256MB的内存在赛扬U的缓慢运行中费劲的作图！

父亲节快到了，又要给老爸买礼物了，我的老爸可不含蓄，每次都直接要，去年是移动硬盘，今年如果估计没错的话，一准是内存条，上帝保佑不要换CPU，不然整个主板都要换，那我这个月的"月光族"又当定了！

这就是我的老爸，令我骄傲又令我哭笑不得的可爱老爸。

Thank you, Dad!

——一个快乐的老爸，我一生的朋友

云淡风轻的记忆

文/游骑

从我拥有记忆时起，老爸似乎就没有展现出太丰富的"游戏"细胞，他对麻将的喜好在年轻时就被老妈无情镇压，此后能称得上"游戏"的似乎就只有钓鱼了。至于开荒修葺一块小菜园、弄个鸡鸭围栏、上山拾柴之类的事，在很大程度他也是被老妈推着不得不出力。相对而言，我那时却兴致盎然的到菜地跟老妈除草栽种，在围栏上方疏理葡萄藤，跟着上山采摘蘑菇野果，同时还在窗外的花盆架上弄了不少花花草草，一心要跟邻居家的花盆架暗自角力。而老爸也只能跟着出力去搭葡萄架、花盆架……在我的游戏中，他几乎没有给予过任何打压，而是一直扮演了无形中的支持者。

不插电的日子

印象中老爸有过相当狼狈的"游戏"后果，那还是我在学龄前留下的记忆画面，因为那时的老爸热衷于彻夜打牌或打麻将，以致老妈反锁了大门，他半夜回来只能从大门上方的气窗翻进家，结果免不了又是与老妈一番争吵。不过在留下那个记忆画面之后的许多年里，我都几乎再未见过他打扑克或麻将的样子，而我也始终对这两项"游戏"完全免疫。

当然，后来他又有了新的"游戏"。那时全家所在的军工厂就安扎在丛山峻岭之中，四周不乏天然的溪河与水库。在邻居的带动下，老爸也弄来了鱼篓斗笠，用三合板钉好了蚯蚓盒。鱼竿要一长两短，不知他从哪儿弄来的最挺拔的竹子，亲手削枝、熏节进行整形。鱼漂要用颀长的鹅毛管，顶端还要漆上红色的刻度。至于鱼钩和鱼线那是谁也不能动的，我至今也没学到如何绑钩。那时一周是工作六天，所以在周六到来之前，老爸就乘着下班后天色尚明，去污水沟旁挖蚯蚓养在蚯蚓盒中，而那种粗细得当、血色透亮的新鲜蚯蚓最好。等到周六下班后，一干"渔夫"们晚饭也不吃，带上手电筒、干粮和全套钓鱼装备，三五结群威武的出发了。从那时起我就一直奇怪晚上怎么钓鱼，而且也很难想象在河边坐上一宿的动力何在。

老爸整个的钓鱼生涯，以一个星期日早上老妈带着我和弟弟前去"探班"而达到巅峰时刻。当我们在接近中午时才走到老爸蹲点的大水库，并在蜿蜒的岸边找到他后不久，连着长杆的鱼漂猛的一沉，然后又反上水面，老爸迅速的提杆绷住鱼线，鱼竿则被猛然拉成了巨大的弧形。周围的"渔夫"都站起身关切的望着，更有人急冲冲的喊着找来一个大大的平簸箕在岸边准备着……最终，一条两斤多重的大鱼被渐渐拖到了岸边，然后被帮忙的人用大簸箕从水中一抄，就此上了岸，一时间整个水库岸边都轰动了。我记得当时自己意犹未尽的要老爸继续钓，多钓几条大鱼。而他心猿意马的投出鱼饵没多久，就收拾行装班师回朝了。

在老爸的影响下，我对钓鱼也热衷起来。忘记了为什么我没有向他要一套鱼竿，而是自己在厂区周围农民的庭院旁长期伺机想要"偷"人家一根竹子。这一邪恶计划最终没能实施，只好从野山上用小水果刀费力的"砍"了根勉强像样的山竹子。削枝和用蜡烛熏节整形也都照猫画虎过一遍流程，鱼钩和鱼线是个大问题，暂且用缝纫机线和大头针对付了。蚯蚓盒？用小塑料袋装点土不就行了？虽然放到第二天蚯蚓基本全都呜乎哀哉。不过后来，老爸也帮我换上了坚韧的鱼线并系上了有倒勾的鱼钩，当然还送了我一只小蚯蚓盒。我通常在周日上午写完作业后出发，到厂区附近一个瀑布上游的小河沟沿岸钓鱼，在下午三四点钟以前回家。由于同学中似乎并没有与我有此同好的家伙，或者是被父母严禁去河边玩，因此我钓鱼通常都是独行，说不定就是那时的影响，拥有了耐得住独处的性格。

《BASIC语言》



▲这本《BASIC语言》要算是老爸无意中开启我电脑游戏之门的第一把钥匙。

80年代中期，全国开始在中小学推广微机教育时，我就读的军工厂子弟学校也拥有了三台LASER310微机。可是第一批"微机小组"的10名成员，却是从一次数学竞赛中的前10名选拔的，很遗憾，那次我并不在其中。看着班上好友拥有一个关于"喂鸡小组"的神秘话题，这让自己第一次知道了"怨念"的滋味。不过，从好友口中还是听懂了他们在说一种"BASIC语言"，而我在记忆中第一次向老爸提出请求——我也要《BASIC语言》！他的允诺似乎并不确定，因为这个书名的确很令人费解。不过很快，他还是从厂图书馆为我借到了这本书。即便是谭浩强先生这本知名的电脑入门读物，对于从未接触过电脑的小学生来说也太高深了，但我还是把它当作科幻小说般囫囵吞枣的"读"完，这让我第一次对"电脑"形成了具体的形象认识。

与很多玩家从拥有雅达利或任天堂红白机开始自己的"幸福人生"所不同的是，在忙于工作的父母面前，我从未奢望过他们能给我买一部"游戏机"。所以在家用游戏机已经诞生并少量出现在我周围的那个年代里，我除了攒下五分、一角的零钱偶尔去街边游戏房试上一两把之外，自己就捏灭了一切的幻想。不过随着进入了第二批"微机小组"，在上机实验运行程序之余，我最大的念头就是用BASIC语言编写出能与雅达利游戏机上《幽灵坦克》相仿的游戏程序。不过由于缺乏更新的信息资料，对电脑及编程的了解和掌握也仅止于一些数学计算。在财政和资讯的双重匮乏之下，我在整个初中时期渐渐远离了游戏机和电脑。

渐远渐离

两三年后，我到了市内的高中开始住校，我的同座时不常的把一份《学生计算机世界》双周报带到学校来看，这才重新激活了我的

特别企划 FEATURES

世上最棒的大师级游戏老爸

想象一下，跟一个制造游戏的老爸一起生活，这将是一件多么有趣的事情！然而事实真的如此吗？下面我们就将走进世界顶级游戏老爸的生活里，去看看他们会如何对待孩子和游戏，以及与子女在家中都会玩些什么样的游戏。

1. 比尔·盖茨　Bill Gates
职务：Microsoft 创始人、
　　　微软首席软件设计师
作品：MS DOS、MS Windows
子女的游戏：-

不久前有报道称，比尔·盖茨和妻子梅林达决定，规定迷恋电脑游戏的女儿每天玩电脑游戏时间不能超过45分钟，周末可以延长到一个小时，但利用电脑做功课的时间不计算在内。许多人都知道比尔·盖茨从小痴迷电脑的程度比谁都厉害，最终还是成为了世界首富。然而他一定懂得女儿迷恋电脑游戏并不是对科学技术的好奇，而是一种对游戏更多的带有娱乐性质的迷恋。孩子有游戏兴趣是完全正常的，但超过一定的限度不但对其成长不利，反而有害。为此，他们既给女儿一定的游戏时间，同时又规定了一定的时限。

在微软公司最新的 Vista 操作系统中出现针对游戏和网络访问的"家长控制"功能，让家长可以控制孩子的登录账号所能进行游戏的时间、时长和游戏级别，还可以查阅孩子访问过的网站等等。盖茨认为，在孩子达到一定年龄之前，父母完全有理由了解他们每天访问了哪些内容，以及同哪些人交谈。他的儿子曾对此提出异议，问盖茨"难道我一辈子都要受到这种限制吗？"盖茨告诉孩子："并非如此，当你长大离开家时，就可以根据自己的需要设定电脑的使用权限了。"

2. 陈天桥
职务：盛大网络发展有限公司董事长
作品：运营《传奇》、打造"盛大盒子"
子女的游戏：-

在2003年CCTV年度经济人物颁奖典礼上，主持人王小丫询问领奖人陈天桥，在有孩子以后是否会让他玩游戏？陈天桥肯定的说"会的"。他表示在此5年前就开始考虑怎样把学到的经济的东西和游戏结合起来，而自己当初是由于玩游戏才获得了新锐奖。玩游戏和发展是不矛盾的，主要是处理和合理安排好时间，处理好玩游戏的时间。在那个场合，他还回顾起自己第一次挨父母打是因为看金庸武侠小说而没去学习，同时他还表示，家长和社会各界对游戏的偏见，反而会给青少年造成更多的问题。

3. 威尔·怀特　Will Wright
职务：Maxis 首席制作人
作品："模拟城市"系列、
　　　"模拟人生"系列、《物种进化》
子女的游戏："吉他英雄"

威尔是众所周知的"模拟"大师，他的游戏总是那么富有生活气息的，比如全世界销量最大的"模拟人生"系列。在家中，他跟他21岁的女儿 Cassidy 最喜欢的游戏却是音乐游戏《吉他英雄》，有空的时候，他们总会在一起比上几局。

4. 席德·梅尔　Sid Meier
职务：Firaxis Games 开发部策划
作品："文明"系列、
　　　《席德·梅尔的海盗》









电脑梦。有一天我在市内一家打字复印社的柜台里看到了 CEC-I 中华学习机！这可是我从报纸上了解到的神器啊！兼容 AppleIIe 且性能更强、固化中文输入法和 Logo 语言，关键是当时报纸上刊登的很多趣味程序都是以 Apple BASIC 编写的……那一个礼拜我都没睡好觉，好不容易捱到周末回家，便立即向爸妈发动攻势，其中当然主攻老爸。我完全忘记当时是如何说服父母的了，直到最后听到老爸开口问"那个多少钱啊？"我知道已经成功了。最后的发展就是我催着他们在下一周的工作日请假到市内，我趁着中午休息带着他们去"看看"，然后我就拥有了平生第一部电脑！（泪奔……）整个高中时代，我能空出来的心思几乎全部投入到这部 CEC-I 上了。幸好那时住校，只有周末才能回家鼓捣电脑。所以大多数时候我只是在学校对着如武学秘籍般的电脑书报 YY，就如同今天各位没电脑用的读者一样。

◀ 十多年后这一情形再度上演，就是今日梦幻级的「酷睿2至尊版」。回了长短一套的玩具火石枪，那绝对喜欢解放军，老爸就托同事从上海带伙了，想来可能是因为自己小时候最二十多年前，我就有把「AK-47」真家

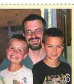
▶ 只有从老照片中，才知道老爸原来也有露着胳膊灌篮的时候。

那时在我所知的周围，自己是唯一拥有电脑的人。可想而知，在那个南方的山区，对电脑软件可以说是闻所未闻，更别提什么商业版的电脑游戏软件了。好在90年代初期，在电脑报刊上逐渐涌现出个人或公司性质的"软件交流"中继广告，我也被那些字眼挠人的盗版游戏软件所吸引，把每周的生活费省了又省，然后拿去邮购。当我看着电视屏幕上所展现的8位电脑游戏画面，为"曲线救国"方针终于有所建树而心潮澎湃之际，老爸对此却没什么特别的反应，想来可能是认为我不会为这种"水平"的东西而痴迷吧……

这样住校的日子一转眼就延续到大学和工作后，而我也从一周回家一次，变成一学期回家一次、一年回家一次。最终父母都退休回到了老家。虽说落叶归根，但原来周围二三十年的同事朋友一下子消失了，退休便无形中成了流放。老爸又不爱交际，据说一度"沉迷"于看电视。为此我特别把父母家中的电脑升级并开通包年宽带，以便让他们多接触点外面世界的信息。不过，当我过年回老家时一看，才发现老爸在电脑上的主要活动，竟然只有网络休闲麻将！（瀑布汗……）

不久前老爸升任了爷爷，为了小游能被照顾好，父母来到了北京，也使我借光跟他们重新团聚生活了。老爸现在担当全家大厨，从被全家戏称炒菜少放了一味"爱心"佐料，到现在时不常有出色好菜，每日也是忙忙碌碌不得闲。更搞怪的是，有次周末午后我正在《魔兽世界》ZG 金团中担当 2T 副本集合中，忽然有同学到访要出去接人，忙乱中把我的牛头战士托付给"游戏经验"最丰富的老爸，告诉他前后左右移动键，然后叮嘱若是开打就远远跟在队伍后面"滑水"，千万别上前，尤其是打 BOSS 时！等我接到同学回来，果然被告知老爸跟迷路了。但进到书房电脑前再看，2号 BOSS 下面的空场里，老爸正用鼠标控制着杵在队伍后排的牛头战士东张西望呢，他竟然走过1号 BOSS 那边而没有引怪被T出团……我忽然想起什么，对老爸说："爸，您是不是好久没钓鱼了？回头我们可以去艾萨拉钓鳗鱼哦！"









子女的游戏:《上古卷轴Ⅳ湮没》、《泰格·伍兹高尔夫06》、乒乓球。

我很喜欢跟我17岁的儿子瑞恩(Ryan)一起玩游戏。游戏可以帮助他在年轻时阅读更多的东西,也可以使他更深入地了解历史、科学、工程和高尔夫球运动。当然,我也会认真选择确实适合他的游戏内容,这样他才能获得积极的引导,从游戏中获得真正有价值的东西。

5. 约翰·特姆 John Tam
·职务:RedOctane首席制作人
作品:"吉他英雄"
子女的游戏:"吉他英雄"、"头脑锻炼"、"炸弹人"、"吃豆"

我有一对1岁的双胞胎儿子——克拉克和基恩,这样我们就能开展多人游戏了。我喜欢在玩"吉他英雄"和一些古老的FC游戏的时候,把他们抱在身边,这就好象我们在一起玩。尤其是在玩"头脑锻炼"的时候,我相信他们的大脑也会由此得到锻炼。不过这样的娱乐也是有一定风险的,他们的妈妈如果看到这样的场面,可能会把我们都杀掉——她可是世界上最严厉的母亲!

6. 布赖恩·雷诺兹 Brian Reynolds
·职务:Big Huge Games创始人
作品:《国家之崛起:传奇的延续》
子女的游戏:《国家之崛起:传奇的延续》、《帝国时代III》、《魔兽世界》

我有两个儿子,雷今年11岁,泰今年9岁。我和我妻子会对他们使用电脑的时间进行严格的限制,但也会给他们适当的玩游戏的时间。通常我会跟孩子们一起玩的游戏是《国家之崛起:传奇的延续》、《帝国时代III》和《魔兽世界》。游戏过程中我一般都是扮演参谋的角色,简单的问题都会让孩子们自己去想办法解决,只有碰到真正的难题时,我才会动手去帮他们完成。

7. 哈罗德·瑞恩 Harold Ryan
·职务:Bungie工作室主管
作品:"光环"系列
子女的游戏:《动物园大亨》、《光环II》

我6岁的儿子和我都喜欢玩《动物园大亨》,当然偶尔我们也会一起玩《光环II》的对战。雷普利现在对"光环II"的动画场面更感兴趣,似乎已经超过了星期六上午的卡通片。在工作时间,我可以通过Xbox360的家长控制系统设置适当的级别,这样我就可以放心的让儿子自己去玩游戏了。而在空闲的时候,我还是更喜欢跟他一起玩一些轻松的游戏。

8. 尼克·波顿 Nick Burton
·职务:RARE工作室高级软件工程师
作品:《卡美奥:元素之力》
子女的游戏:《大鱼吃小鱼》、《卡美奥:元素之力》

尽管我的女儿米娅刚刚3岁,但是她已经表现出了对游戏的浓厚兴趣。至今她还不能自己控制去玩一款游戏,可是每当我玩《大鱼吃小鱼》和《卡美奥:元素之力》的时候,她总会在一边看着,并且告诉我应该怎么做。她惊奇于屏幕上那些可以移动的色彩斑斓的东西。每当我看到她脸上那种兴奋的表情,听到她喃喃的低语,我知道游戏带给她很多快乐。

9. 路易斯·卡索尔 Louis Castle
·职务:EA Los Angeles开发部副总
作品:"命令与征服"系列
子女的游戏:"吉他英雄"、"炸弹人"、"塞尔达"、《魔兽世界》

15岁的托尼总是喜欢跟我在任天堂红白机上玩"塞尔达",或是在PC上玩"幽浮",他似乎跟我一样,更喜欢古老的游戏。而12岁的萨曼塔更喜欢"模拟人生"和"动物之森",毕竟她是个女孩子。12岁的詹姆斯跟他们都不一样,他喜欢的只有《魔兽世界》。当然,我们也有共同的爱好,那就是"吉他英雄",还有早年前一起玩的"炸弹人"。我很高兴能够跟孩子们分享我的职业所创造的乐趣,即使有时候我会在他们面前表现得像个菜鸟。■

Your game, my game.
——您有您的世界,我有我的世界,能一起游戏吗?

不变的父爱

文/石子

老爸在我小的时候他喜欢鼓捣相机,郊游的时候总背着个黑长焦,然后回家就进小黑屋冲洗胶片。他也喜欢听音乐,并合着歌曲吹口琴,甚至还养些花花草草,爱好颇为广泛。就是因为这样,我也仿佛被遗传了某种基因,对很多玩意感兴趣,从小就很贪玩。但是老爸似乎乐和在他自己的世界里,没有太多管过我的爱好。只记得他曾经有次带过一只兔子给我,于是我家自此就再没缺过小动物。要说老爸曾经在我小时候诱导我参与他的兴趣,那就是每年春天他都会带着我一起在院子里挖坑,种些蔬菜和花草,然后每天一大早还会指挥我给植物浇水。我觉得最好玩的记忆,就是学会了调戏虫子,老妈是贼怕虫的,偶尔看到院里的植物上有毛毛虫或"吊死鬼儿",就会喊起来,甚至看到地里的蚯蚓也会尖叫。而老爸此刻就会从屋里冲出去,拿个镊子把虫子抓住,在土上反复翻滚,弄得它们晕头转向,再找个瓶子扣下去,看它们弓着身子爬来爬去,随后我也会参与进来,捅捅虫子屁股看着它们缩成一团,或是跟老爸学着捏住肉肉的虫子喂鸡……不知道老爸从中培养了我什么,只是从此以后我再也不会惧怕比我体形小的生物,乃至恶心的肉虫子。在老爸的带领下,我们一起抓过天牛,玩过蚂蚱、蛐蛐,逮过蜻蜓,甚至用竹竿粘"知了",用网子捞鱼捕虾。总之,当我还是学龄前儿童的时候,老爸总会随时随地用最自然的游戏方式,引领我亲近和认识着大自然从而认识了这个世界。

当然,老爸对娱乐的认知也是在不断成长的。特别是在我的学生时代,他对我的管教还是很严格的。或许每个家庭的父母都是如此,因为对孩子寄予了厚望,所以就看不得小孩贪玩。虽然自小到大我都很顺利的成长,但当电脑游戏一天天占据了我的生活后,老爸也看不下去了,他希望我可以做些比和那些虚拟人物战斗更有意义的事情,哪怕和他一样有空出去爬爬山,钓钓鱼,健健身。他始终坚持选择对身体有益的娱乐方式,而我却并不在乎游戏是否会影响我的生活。直到我对他的教训充耳不闻时,他便火了,有时候发狠说要强行断我的电,或是把电脑显示器砸了云云,但我知道他是疼爱我的,所以也只是说说而已不会真的使用暴力。而当我放下游戏,乖乖陪他们一起去爬山郊游时,他就又恢复了以往活泼的一面,把发狠时说过的话都忘了。

不过现在的情况是,老爸终于退休在家,楼房的活动空间比以前少了很多,而他也失去了年轻时那把子力气,除了每天仍然出去钓鱼外,余下的时间,他也学会了用电脑上网,甚至被我和老妈传染了,也开始迷上了一些简单的休闲益智游戏,比如连连看。并且还很不服输的样子,经常在电脑前一坐就是半天,非要破了以前的记录才罢休。于是我终于有了可以反击他的理由,谁让他也爱玩电脑游戏啊,但这也并不等于他会减少对我的批



▲与老爸一起亲近自然就是最好的游戏。

特别企划 FEATURES

魔兽世界：漆黑与斑白——献给艾泽拉斯的父亲们

在传奇般的艾泽拉斯大陆上，广为人知的父子关系却大多带着凄凉，或许是因为悲剧更能撼人魂魄，亦或是现实中也的确有这样那样的无奈，最亲近的直系血缘竟然难见大团圆。

白发人送黑发人的弗丁家——提里奥·弗丁与泰兰·弗丁

东瘟疫之地是艾泽拉斯大陆最令人感到恐惧的地方之一，潮水般的天灾、残破易主的斯坦索姆、狂热的血色十字军……即便是银色黎明也只能在圣光礼拜堂建立一个小型根据地。

就是在这样的一片土地上，生活着一位孤单又神秘的老人，几经波折方得知他居然就是提里奥·弗丁，这位光明使者乌瑟尔的好友，前白银之手骑士团的著名圣骑士，一位已经被定叛国罪并已死亡的人，居然隐居在东瘟疫之地。

那么他的儿子呢？他的儿子泰兰·弗丁现在是血色十字军的大领主，光明使者乌瑟尔死后白银之手骑士团分崩离析，而泰兰则成为了疯狂的血色十字军的领袖。

“我经常作梦，在梦中，我的父亲和我在一起，他骄傲的站在我旁边，看着我加入骑士团。我们和成群的天灾士兵作战，我们口联盟和洛丹伦带来荣耀。我再也不做梦了。把我带到他那里去。”小弗丁如是说。

作为《魔兽世界》最感人系列任务“爱与家庭”的主角，弗丁父子最终没有摆脱悲剧的命运，白发人送黑发人。多年未见的父子，感情并未磨灭，甚至更深，儿子继承了父亲的信仰成为了骑士团的成员，虽然血色十字军已不再神圣，但当泰兰看到了父亲拜托我们送去的童年回忆时，他讲出了自己对父亲的无限思念，他要去寻找父亲，哪怕脱离十字军意味着失去生命。这些足以说明泰兰对他父亲的爱和崇拜一直未变，因为他的父亲是一位可以自始至终都坚定自己信仰的人，是一位可以为了荣誉而抛弃生命的人，是一位坚定的圣光的信徒。

种族并不能说明荣誉，对与自己不同的存在，人们不应该轻率的作出判断。——提里奥·弗丁。

父子相弑的莫格莱尼家——灰烬使者·莫格莱尼与雷诺·莫格莱尼

阴森的纳克萨玛斯中，有着这样一位死亡骑士，他会喃喃自语：“我曾经是纯洁的。”“我被我信赖的所背叛。”他便是灰烬使者·莫格莱尼，这位伟大的圣骑士与大将军阿比迪斯、大审判官伊森利恩一起创建了血色十字军(注1)。在一次遭遇战中，莫格莱尼被如潮的天灾亡灵伏击，而身着无畏铠甲手持灰烬使者的莫格莱尼绝对是无比强大的存在，他和他的剑是天灾的克星，大领主挥动着灰烬使者冲进了天灾军团……

最终他们赢了，然而诡异的一幕发生了，疲惫的老莫格莱尼的被人从身后刺了一剑，而那剑是自己心爱的灰烬使者，执剑人居然是他的儿子雷诺·莫格莱尼。大检查官法尔班克斯告诉我们，雷诺·莫格莱尼为了大十字军的头衔而残害了他的父亲，可事实的确如此么？难道仅仅是一个大十字军的头衔就可以使雷诺·莫格莱尼杀害自己的父亲？

雷诺·莫格莱尼与天灾之间的交易是什么我们不得而知，但是最后当我们拿上“堕落的灰烬使者”去血色修道院找雷诺·莫格莱尼的时候才知道……

大领主莫格莱尼：“你难道还奢望你的背叛能够得到我的原谅吗？对我死亡真相的遮掩终于还是失败了吗？这把剑沾染了我的鲜血，它在我的心脏停止跳动以后仍然感觉到了你的凶残。不过，我在死后也完全了解到你做了些什么。现在，克尔苏加德的锁链不能再来缚住我了。我要重新回来执掌正义。我是灰·烬·使·者！”

血色指挥官莫格莱尼：“原谅我，父亲！求求您……”

莫格莱尼死亡

大领主莫格莱尼：“我已经原谅你了……”

若干年前，小莫格莱尼用灰烬使者杀死了他的父亲。今天，他父亲的灵魂回来审判了自己的儿子。我们不可能完全知道他们两人当时到底是如何的心情，是哀伤？是愤怒？是单纯复仇还是大义灭亲？在更多资料放出之前，在我们见到老莫格莱尼的第二个儿子之前，我们不可能了解更多，不过无论如何，这都是一个悲情的故事。

悔过与继承的地狱咆哮一家——格罗姆·地狱咆哮与加罗什·地狱咆哮

格罗姆·地狱咆哮，战歌氏族的首领，他曾经为了生存而喝下深渊魔王玛诺洛斯的血。虽然暂时保住了自

评，当然我知道他是出于对我健康着想，希望我做什么事都能适度。

其实我对电脑游戏的喜爱完全是我老妈的引导，如今老爸也玩起了电脑游戏，看来还是老妈功不可没。在家里老爸总是听老妈的，所以一到晚上我家时常会出现有趣的一幕，两个人争一台电脑——老妈一打开连连看，老爸就坐不住了，有时还会说“你玩好久了，该我了。”要是老妈不让，他就站在老妈身后指手画脚：“这里，点这里，快点啊，这眼神真差，输了啊笨死你！看，你还是玩不过我吧，换我换我……”呵呵，他们两个老小孩，真是超可爱啊！

When a gamer be a father

——当玩家成为父辈时，他们对于父辈的游戏观点也许就会有了新的认识。他们会成为最初想要的那种游戏老爸吗？

女儿@游戏

文/爱韵韵的爸爸



女儿第一次看我玩游戏，大概是《荣誉勋章：血战太平洋》，那年她才4岁。我在战舰上对抗蜂拥而至的日军战机，这样的场面吸引了她，当然那时的她还不会握鼠标，也就看个热闹。于是我也乘机给她灌输了相关的爱国主义教育，哪怕有些狭隘，毕竟也是寓教于乐了。

90年代中期，电脑开始在中国家庭普及，父母给孩子买电脑都会咨询、思索、追问电脑能派什么用场？这也是当年众多游戏机改名“学习机”的市场心理环境。玩游戏自然是不能作为答案的，那时还没有“电子海洛因”理论，但那么金贵、那么高级的科技产品好歹要有点正经用途吧。用来学习吧，参考书都还来不及做……到最后憋得没辙了，总算认可电脑能够用来播放VCD，尽管同样是娱乐，看电影总归比玩游戏要正经、健康、和谐。我向来认为电脑就是用来玩游戏的，这也是它最广泛的一个用途，尽管无数每天扫雷、接龙的人都宣称从未接触过游戏。

女儿生在宽带上网时代，花花绿绿的电脑屏幕见得多了自然感兴趣，这东西肯定比那些娃娃画报有趣啊。自从她学会使用键盘和鼠标，我也不反对让她接触一些游戏。这里的游戏指的是很宽泛的概念，包括一些带有涂鸦形式的游戏、趣味教育软件，这些产品对于孩子提高色彩认知、视觉反应、逻辑思维等方面还是有不错的效果。真正意义上的电脑游戏也是从她熟知的卡通人物开始接触的，比如芭比公主、朵拉、米老鼠、维尼熊等等。因为游戏产品的启动和操作还是比较繁琐的，控制那些特别具有亲切感的卡通人物会帮助孩子克服对陌生事物的恐惧和排斥。如今她已经会独立玩一些消除类和打砖块类的休闲游戏，甚至还会尝试妈妈喜欢的国产RPG游戏。事实上，女儿通过玩游戏真的掌握了不少文字、数学和科学知识，记忆力也有锻炼效果。其实只要不是血腥暴力的动作游戏和恐怖游戏，不妨让孩子见识一下呢。

小孩子的自控能力是比较差的，玩得太久就需要劝说，按时髦的说法就是“防沉迷”。通常会规定游戏次数和时间，不能天天由着她玩，隔三差五的吧。游戏时间规定为半小时，也是出于保护视力的考虑，后来得知比尔·盖茨规定女儿每天只能玩45分钟，感叹到底是有钱人啊，给孩子玩游戏的时间也比我们多50%！尽管以往也通过媒体上干过一些“诲淫诲盗”的勾当，但网络游戏是绝对不让女儿接触的，哪怕是Q版的休闲类网游。倒不是与每年几十亿产值的第一产业唱




己的氏族，把半神塞纳留斯赶回翡翠梦境，但这无异于饮鸩止渴的把自己的氏族陷入了被诅咒的境地。他意识到自己的错误以后，不惜挑战玛诺洛斯并用生命作为代价将其一击斩杀。仅这两件事就足以让一名战士的一生变成传奇。

加罗什·地狱咆哮是马格哈兽人的一位重要首领，他并不了解父亲，甚至为自己父亲把一些兽人带入被诅咒的境地而感到羞愧。但是当我们和他一起看了一部励志小电影以后，他了解到父亲在生命的最后一刻杀死了玛诺洛斯，把兽人从被诅咒的际遇中解放出来以后，他为有这样的父亲而感到自豪。

格罗姆作为战士来说无疑是最伟大的战士，而作为父亲也应该是合格的。格罗姆虽然在儿子小时候就离开了他，但是他用实际行动来告诉儿子，犯错后要积极行动不惜一切来改正。相信加罗什以后一定会以父之名继承父亲的优秀品质继续前行。

不肖女与无奈父的铜须家——国王麦格尼·铜须与铁炉堡公主茉艾拉·铜须

达格兰·索瑞森大帝生活在黑暗深渊的最深处，茉艾拉·铜须公主则在铁炉堡被父亲宠爱着。我们不知道他们何时第一次见面，但是茉艾拉与达格兰大帝的确是既打破了肤色的差异，更不惧两边的政治形势而结为夫妇，一个流淌着两个矮人氏族血液的婴儿也即将诞生。

“索瑞森是个伟大的、值得尊重的矮人。你毁了我的一生，还有我肚子里的孩子的一生！回铁炉堡去告诉我父亲，铁炉堡的下一任统治者将会是个黑铁矮人。不管他同不同意，事情都会是这样。”当我们杀死达格兰·索瑞森大帝后，铁炉堡公主对我们吼出这些话。我们不知道该如何委婉的传达给国王，却很想为这位公主喝彩！伟大的铁炉堡的公主！她继承了年轻贵族女性光荣的传统。卓文君、茱莉亚、崔莺莺在这一刻灵魂附体，茉艾拉一个人，他代表了叛逆女青年追求美好爱情的坚贞信念，在这一刻她不是一个人在战斗，她不是一个人……

有女不肖，身心都嫁于死敌，自己的王位终将传给与自己抗争的氏族，麦格尼仿佛瞬间老去，是非曲直再也无法分清，麦格尼国王此生将始终被这个问题困扰着。

人材辈出又团结一致的耐萨里奥家——耐萨里奥、奈法利安与奥妮克希亚

是的，我没有过分的种族之见，所以具有代表性的死亡之翼耐萨里奥这团结的一家当然也会出现在这里。他们是父亲——死亡之翼耐萨里奥、儿子——黑石塔之主奈法利安、女儿——黑龙公主奥妮克希亚。他们的父亲目前生死未卜，但是自从万年前的上古之战倒戈相向以后，死亡之翼耐萨里奥一直为解放上古之神而不懈努力着。在继承“遗志”这点上，耐法里奥与奥妮克希亚都做得非常好。

哥哥耐法里奥在黑石塔建立根据地，组建了自己的龙人军团，积极进行各种生化实验，研究出多彩龙兽这种集合了五种巨龙能力的新品种，可以说奈法利安不光是一名伟大的战术家，更是一名狂热的科学工作者，是一条为了自己梦想而兢兢业业的龙。

妹妹奥妮克希亚公主则是一名杰出的政治家，在暴风城她化身普瑞斯托女伯爵，与伯瓦尔公爵一起领导着暴风城（当然，奥妮克希亚公主是为黑龙的利益而驱使人类的军队）。在雷吉纳德·温德索尔元帅揭露奥妮克希亚的身份之前，伯瓦尔公爵甚至也被她所迷惑着。利用别人的资本去达成自己与父亲的意愿，这是多么高明的政治手段啊！

死亡之翼和他的子女可以说是艾泽拉斯大陆中的模范家庭，他们团结一致又各有所长，坚定自己的理想并且敢于付诸行动，这是多么优秀的品质@#$%!...




在魔兽系列游戏中，还有很多关于父子的离奇故事，如被霜之哀伤堕落灵魂而杀害父亲的阿尔萨斯王子，为了和兽人和平相处而不惜对父亲倒戈相向的吉安娜公主，还有那个天天都在询问路人“你好，市民，你有我父亲的消息么”的可怜的暴风城小国王安度因·乌瑞恩。这众多的故事中，或悲惨曲折，或感人至深，每一个仿佛都在探讨着人性的真谛，或警醒或激励，让我们直面人间的真情。■

反调，纯粹是个人观点而已。

最近送给女儿一个 IDSL，而且还是最可爱的粉红色，她自然喜欢得不得了。一向以来我都是很坚定的 PC 派，对家用机和掌机不感兴趣。接触到 IDSL 才发现其互动特性十分出色，充分发挥了触摸屏的娱乐性，并且能进行声控，甚至还需要用嘴吹气。相对而言，注重互动性的 IDSL 比其它掌机更适合小孩子玩，当然对视力的影响也不遑多让。

近年来，网络上陆续有一些“70 后”炒热各种童年的游戏方式，热衷于怀旧和感慨如今的孩子体验不到玩的真谛。事实上现如今的城市居住环境、课业压力，很难让小孩子们有时间和渠道进行集结，来玩一些“多人模式”的游戏。何况滚铁圈、打弹珠、拍洋画、丢沙包等等经典的传统游戏项目也很难吸引这些生活在多媒体娱乐时代的孩子。女孩子喜爱在两棵树之间绑上皮筋玩“跳皮筋”，如今却冠上“破坏生态环境”的罪名，只有在幼儿园内才有机会玩老鹰捉小鸡、老狼老狼几点钟之类的群体游戏。所以不要一味地同情“00 后”的孩子玩不到 Unpluge 的游戏，他们未必领情，卡通片和游戏机的娱乐性未必就不如传统游戏吧。

不过只要环境条件具备，我们也会不失时机地引导女儿的兴趣方向，激发她玩游戏的本性。平时在家，女儿就喜欢“办家家”，搬出各种道具、玩具忙个不亦乐乎。或者她兴致上来也会要求我们扮演各种角色来丰富她的游戏内容，无师自通就完成了 RPG 游戏的开发工作。对她而言，最好的去处无疑是泳池和海边，在沙滩上玩沙子堆砌建筑物是百玩不厌的最爱，可惜只能偶尔千里迢迢才能如愿。

在不影响健康和学业的前提下，让孩子尽情地玩吧，趁他们还有时间，还有纯真，还有童趣，还有孜孜以求的好奇心。



爱玩不玩

文 / 小马

很久以前我曾经在书中看过一句这样的话：“父亲和儿子的感情是截然不同的。父亲爱的是儿子本人，儿子爱的则是对父亲的回忆。”现在，我对这句话有了自己的理解。我已经认识到父亲通常是正确的，并且开始怀念那些在记忆中变得模糊不清的日子，因为，我有了一个总是犯下各种“错误”的儿子。

我的儿子最早一次看见游戏大约是在他两岁多的时候，之前他和所有婴儿一样处于无忧无虑的胡吃闷睡阶段，做父母的费力而不劳心。当他进入人生第一个心理反叛期（3 岁左右），对那些色彩鲜艳的幼稚玩具开始熟视无睹，并且不时发一点小脾气，我手足无措之余只得打开电脑，播放一些 Flash 动画和游戏给他看。我这样做还有额外的理由。作为一个老玩家和游戏编辑，我认为越早让孩童接触电子游戏，让他们像习惯各种玩具、动画、手工和运动一样习惯游戏，越有可能产生“边际效益递减”，使他们在未来的生活中不致对游戏沉迷不休。就这样，儿子断断续续看过些游戏小品，直到某一天他看到了更“好玩”的《魔兽世界》，我不得不在荆棘谷一带反复穿行，以展示那个布满猩猩、老虎、蜥蜴和恐龙的“动物世界”。

渐渐的我发现，儿子对游戏的兴趣十分有限——比我想教给他的围棋强不了多少。对于后者，我当然没有强迫他去学习；而对于游戏，我下载了些相对简单的卡通休闲游戏，在一些零散的时间里鼓励他亲自动手去玩。儿子大致玩过十来个找茬、消除、连线类型的所谓“益智游戏”，也曾经一度很喜欢《大富翁》和一款 Acclaim 的经典之作《遥控赛车》。不过与其他玩具和户外游戏相比，电脑的吸引力显然还不够，儿子最近已经有半个多月没碰过游戏了。就像尼采在《查拉图斯特拉如是说》中写到的那样，儿子时常会揭露父亲的秘密。6 岁的儿子和我一模一样：头脑灵活，兴趣广泛，但心猿意马，缺乏专注和恒心……对此，我经常会想起从前父亲对我的近乎苛刻的管教——严格要求的结果既然并不理想，大概因势利导才是正道。至于游戏嘛，干脆放任自流，爱玩不玩罢。■

特别企划 FEATURES

寻友记

——孤岛与孤岛间的对话

单机游戏玩家常被视为一种"孤独的生物",被认为缺乏社交能力,大部分时间都是独自对着电脑或电视屏幕发呆。这话或许没错,很多时候我们就像一座座小岛,孤零零地散落在汪洋大海之中,只和身边的空气与海水发生接触,和其它孤岛之间几乎没有任何交往的可能。

在网络游戏的大潮下,这些孤岛愈发显得形单影只。网络游戏是由真实的玩家构成的社区,所以在《南方公园之魔兽世界》里,当史丹的老爸叫他不要老是坐在电脑前玩游戏,应该多出去和人交流时,史丹才能理直气壮地反驳说:"我就是在和别人交流啊,在网络游戏里。"单机游戏玩家显然不可能这么理直气壮。

很多人都说单机游戏已死,其实我们只是变得更沉默了。调查报告称中国还有上千万的单机游戏玩家,可他们都在哪儿?走在大街上,我怎样才能辨认出他们?他们又怎样才能辨认出我?

我们选择昆明和上海作为试点,用一天时间,在这两座城市的不同角落展开了一场特殊的寻友之旅。



仙剑玩家寻友记

文/两颗门牙(昆明)



报刊店:第一个"猎物"

昆明是一座慵懒的城市,早上10点以前很少有店铺开门。玩游戏的人通常也是晚睡晚起,所以,上午9点20分,我走在大街上的时候,行人还不是很多。站在路口,我开始寻找第一个目标。旁边是一家出售报刊杂志的小店,老板娘正准备开始一天的生意,摊子还没完全铺好,已经有顾客上门了。两个中学生在那里一边聊天一边翻看漫画书。我隐约听见他们在谈论PSP什么的,就走过去和他们打了个招呼,说明来意。其中一个叫张杰的男孩同我聊了起来,他的同伴则转过身,似乎特意避开我们之间的谈话。

很巧,我的第一个目标就是"仙剑"迷。张杰今年18岁,再过十几天就要高考了,他说玩游戏最疯的时候是在初中,那时家里人还不太反对,他就把"仙剑"通了一遍又一遍。"你想听的话,我可以把整个剧情都复述出来。"他自豪地说,"仙剑"带给他的显然不仅仅是游戏的乐趣。上了高中后他就不怎么玩游戏了,父母告诫他一切要以学业为重。我问他上了大学后没人管了,会不会继续玩。他说可能不会了吧,单机游戏现在也不多了,网游又觉得没意思,"不过只要有时间,我一定会把仙剑翻出来重玩。"

音像店:十几年前的我

我的第二站选在学校附近的一家音像店,店里有四个男孩正在挑碟,边挑边互相开着玩笑。我走过去问他们有没有喜欢玩RPG的,其中三人一起指着另一个戴眼镜的男生,然后躲到一边窃笑,好像看见同学犯错被老师抓了个正着。这个戴眼镜的男生叫路辉,他玩过每一代仙剑,现在也在关注仙剑四的动态,不过最喜欢的还是一代。他说他是在小学三年级的时候玩的仙剑一,最喜欢的人物是林月如,最让他感动的是"锁妖塔"那段情节。他喜欢一个人玩游戏,不爱和别人交流,也不需要去分享什么,他说单机游戏的剧情就已经足够让他满足了。路辉的话不多,有那么一



▲第二个地点——音像店

▲跟路辉的合影

▲匆匆逃走的女生

▲第一个地点——报刊小店

▲跟张杰的合影

▲开始交谈

会儿，我仿佛从他身上看见了十几年前的自己。什么样的游戏，才能让不同年代的人拥有相同的感动和回忆啊。

走过学校大门，对面走来了几个女生。我主动迎上去，可还没等我把开场白说完，她们就加快步伐逃走了，满脸写着戒备和不信任。是我的眼神太 YD?还是我的语气太 YY?街边商店的玻璃橱窗里分明映射出一个好人啊！虽然寻找女性 RPG 玩家的计划遭遇惨败，但我还是替这几位女生的父母感到高兴。假如我有女儿，我也要让她学会不要跟陌生人说话，即便这个陌生人是一只披着狼皮的羊，善良如我，也还是敬而远之的好。

网吧：单机 RPG，请勿入内



▲第三个地点——网吧　▲网吧告示

▲对战 WC3 的两人　▲《魔兽》女玩家

网吧自然是本次狩猎行动不容错过的理想场所。这家网吧规规矩矩地开在距离学校 200 米以外的地方，入口处挂满网络游戏的宣传海报，其中一张与众不同，凑近一看，上书："温馨提示：在校中学生，为了您的学业，请勿入内。"网吧规模不大，因为是上午，人也不多。我向网管表明来意，他摇摇头说，这里基本没人玩单机游戏，都是来玩网游的，或是看电影、聊天。他本人也不玩，只看小说。不过网吧的机子上还是装着《反恐精英》、《魔兽争霸 II》、《星际争霸》这些经典的对战游戏，可惜没有一款 RPG。

在角落处，我发现了两个正在玩 WC3 的小伙子，兴致很高。以我的智慧和经验判断，此刻打扰他们不是什么明智之举。旁边有两个女孩正在默默地玩着《魔兽世界》，在这个男人的天地里，她俩显得有些扎眼。由于刚才的挫败，本人的自信心短时间还无法恢复到正常状态，转了两圈，终于没能鼓起勇气去和这两位美女搭讪。回到大街上，我决定还是不要再到这种连 RPG 都没有安装的地方浪费时间。



▲第四个地点——园西路软件店　▲正在找游戏的小胖　▲小胖手捧豪华版《幻想三国志 III》仔细端详

中午 12 点多回到家，我加了张杰的 QQ，和他聊起了仙剑。谈到锁妖塔的倒塌时，他一再说太感动了，并且连用了八个感叹号。虽然相差十几岁，但游戏中的这种共鸣让我们没有了代沟。我们约定等他高考结束后，再一起好好聊聊仙剑。

软件店：电脑房克星"小胖"

上午的行动小有收获，唯一的副作用是让我患上了"美女调查恐惧综合症"。下午我决定到园西路和大学校园里去碰碰运气，园西路是昆明电脑市场的中心地段，虽然没有像样的大楼，但街面上林立的广告牌看起来比中关村还中关村。

来到园西路，我首先把目标锁定在了软件店，单机 RPG 的铁杆玩家一定会来这儿买游戏。老师从小就教育我们"守株待兔"是个蠢办法，不过有时候愚办法也能收到很好的效果。等了不到半个小时，目标就出现了。一个身穿桔黄色 T 恤的小伙子走进软件店，径直拿起一盒豪华版《幻想三国志 III》。我冒着被砸碎相机的危险记录下了这历史性的一刻。狗仔就狗仔吧，叫人权意识见鬼去吧，无论如何，我不能放过他。

这次捕获的人叫"小胖"，堪称骨灰级玩家。他最早玩的 RPG 是《轩辕剑 II》，大约 94 年的样子，在同学家一见倾心后，立刻就找了家电脑房，预付 10 块钱定金，兴冲冲地玩了起来。让他始料未及的是，没等游戏通关，这家电脑房就因无证经营而被公安机关查封了。这次意外事故导致他直到 98 年才把《轩辕剑 II》打完。当然，之后的每一代也都没能逃过他的魔爪，"轩辕剑"系列的神幻色彩，特别是炼妖壶的设定一直吸引着他，和许多玩家一样，他的本子上详细地记录着每一次炼妖的材料和结果。

说来小胖和电脑房似乎天生相克。1995 年《仙剑奇侠传》出来后，他又跑去电脑房玩，还特意买了张软盘保存进度。然而悲剧再度发生，他常去的那家电脑房又一次被查封。之后他不得不四处转战，花了几个月时间才得以修成正果；而没过多久，他修成正果的那家电脑房也莫名其妙地关了门。玩 RPG 这么多年，他最得意的是用 PC Tools 把游戏里 Boss 的功夫改到了自己身上，还能穿墙而过、瞬间移动。一向对改派比较鄙视的我，也被他的专业精神折服了。

小胖玩的游戏很杂，平台不限，类型不限，只要是单机游戏都玩，而且是非常认真地玩。看着他手捧游戏时的执着表情，我不禁想，这个人一定是为游戏而生的。我问小胖有没有和他一样喜欢单机游戏的朋友，他毫不犹豫地把同学"小鸟"出卖给了我。

华龙人家：爱情游戏两不误的"小鸟"

拨通小鸟的电话，很不巧，他因为女友生病而一夜未眠。被我从睡梦中吵醒，他也没有生气，还给了我住址，让我晚点儿去找他。利用这段时间，我来到云南大学的学生宿舍区。在男生宿舍门口，我开始有选择地叫住一些同学进行调查。不幸的是，大部分人都不玩单机游戏，只有两位同学有玩过，其中一人喜欢 WC3、CS 这类联机游戏，因为对战节奏快，不会花太多时间。他对"仙剑"不屑一顾，认为不好玩，太枯燥。我耐心地向他宣扬仙剑的种种优点，可他还是毫无兴致，这让我很有挫败感。另一位同学和他差不多，根本不玩 RPG。没有共同爱好，谈话变得很困难。当我提出拍照的要求时，他俩也都拒绝了。看来大学生的戒备心理明显比中学生高，为什么随着年龄的增长，人会变得越来越不愿敞开心扉?

下午 5 点 40 分，我驱车 12 公里来到位于昆明北市区的华龙人家。在小区的木椅上坐了几分钟后，小鸟困意十足地出现了。不过一提到仙剑，他又恢复了精神，滔滔不绝地谈了起来。他回忆说 98 年那会儿，他正上高中，学校附近的几乎所有电脑房都只流行两款游戏——"仙剑"和"红警"。玩仙剑那会儿，他平均每周在电脑房通宵 2 次，每次都是和好友小飞儿一起去，两人一起商量怎么走迷宫什么的。和我一样，他属于那种一定要走遍每个角落，搜遍所有宝箱，为了一个小东西也可以在迷宫里绕上一晚的人。他最喜欢的仙剑人物是赵灵儿，因为灵儿对爱情的执着和付出。除了锁妖塔外，彩依那段也让他印象深刻。他说他还记得一天晚上，他身边坐着的一个女孩也在玩仙剑，一边玩，一边哭。



▲这家伙竟对"仙剑"不屑一顾　▲困倦的小鸟向我走来　▲跟小鸟的合影

家:归宿

晚上,老婆和孩子睡下了,我开始整理这一天遇到的人和事。一边整理,一边回忆着那段在没有音箱的电脑上玩《仙剑》、《三国志Ⅴ》,整夜鏖战红警的大学时光。我还记得一天早晨,我对朋友说,咱们先去玩一会儿,然后去图书馆看书,结果从电脑房出来的时候已经是晚上 11 点了,看着满天的繁星,我们却觉得好像只过了一小会儿。我还记得第一次拿到《上古卷轴:匕首雨》的时候,我和朋友挤在一台电脑前,一人负责键盘,一人负责鼠标,体验着这款新奇的第一人称视角的 RPG。

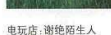
毕业后,大家各奔东西,我也慢慢习惯了一个人独自玩游戏。虽然常被领导骂得狗血喷头,可我还是锲而不舍地寻找各种机会,用单位的电脑打完了《帝国时代》、《暗黑破坏神》……1998 年,回到昆明工作,我和高中玩伴"酸菜鱼"重新聚在了一块儿。每个周末我们都会在一起痛快地玩游戏,《大富翁Ⅳ》、《魔法门Ⅵ》、《盟军敢死队》……还记得《盟军敢死队》最后一关,我们在老朱的宿舍玩了整整一宿才通关,早上老朱揉着眼睛抱怨一晚上都听见滴滴答答的鼠标声,我们则带着满足的微笑进入了梦乡。自从酸菜鱼恋爱结婚后,我身边唯一的战友也退出了江湖,虽然还在同一座城市,却一年也难得见上几面。不知那被磨去了若干字母的键盘,是否尘封已久?

人到中年,游戏离我们越来越远。那些能够感动我的游戏,已经和我一起变老了。可我仍然执着地爱着她,仍然会在深夜独自一人坐在电脑前,深情地注视着她。

实况玩家寻友记

文/兆彦(上海)





电玩店:谢绝陌生人

实况的同好按理说比较容易找,随着"实况"系列登陆 PC、PSP 甚至街机,中国的实况玩家越来越多。上午 9 点,我把 PS2 手柄和 USB 转接器揣进包里,自信满满地出发了。

我的第一个目标是离住处不远的一家电玩店,这是家不起眼的小店,被挤在一串餐饮店和杂货店中间。进门后首先映入眼帘的是一台电视和两把椅子,为了不影响顾客进出,椅子被放在离电视仅半米的地方。小店的另一角也被隔出了一小块空间,坐在那儿玩,恐怕你得把脸贴在屏幕上。



▲这家电玩店挤在一串餐饮店和杂货店中间

▲进门后,首先映入眼帘的是一台电视和两把椅子

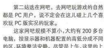
▲小店的另一角也被隔出一块空间,坐在那儿玩,得把脸贴在屏幕上

上午的生意看来很冷清,一个顾客也没有。玻璃柜台上摆着两台 Wii,老板站在柜台后一个接一个地打着电话。乘拨号和等待接通的空隙,和他聊了几句。他说和上海其它地方一样,这里的包机价格是 5 元/小时。包机的大多都是玩实况的,就住在附近的几个小区里,白天上班,晚上过来。为什么来这儿玩?因为一个人在家踢着没劲。不过他们不欢迎陌生人,一般都是和朋友约好了一块儿来。

临走前,老板推荐我去浦东的浦三路,说那儿包机房多,玩实况的也多。



网吧:最近的陌生人



第二站选在网吧,去网吧玩游戏的自然都是 PC 用户,说不定会在这儿碰上几个喜欢玩 PC 版实况的玩家。

这家网吧规模不算小,大约有 200 多台电脑,按显示器和机器配置的高低分成不同的区,环境整洁安静。尽管是上午,这里的上座率仍然保持在六成以上。大多数玩家都在闷头玩《魔兽世界》和《奇迹世界》,或是聊 QQ、看电影,一小撮人在玩《反恐精英》和《魔兽争霸Ⅱ》,还有一个"另类"在玩《极品飞车Ⅸ》。遗憾的是,没有一个人在玩实况。

返回前台,我问老板这里有没有实况,老板皱着眉问:"是游戏吗?"我说是啊,她摇了摇头。旁边有个小姑娘插嘴说:"有的,我看见有人玩过。"不能确定她说的是 FIFA 还是实况,我找到了正在场内巡视的网管,他用很肯定的语气告诉我:"这里的每台电脑上都装了实况,不过是实况 8。不能联网,只能两台机子联机打。不能接手柄,只能用键盘玩。"他说来这里玩实况的人非常少,偶尔有也都是两个人约好了一起来,要想找陌生人玩几乎不可能。他好心地对我说:"要不你晚上七八点钟过来看看,那时候网吧的人最多,没准能碰上。"

道了声谢后,我又在网吧里转了一圈。这里每个人都戴着耳机,安静地坐着,只有手指在键盘上飞快地跳动,敲出一片噼里啪啦的声音。不知道为什么,网吧里的人总让我想起《黑客帝国》里那些被浸泡在营养液中的人类,他们虽然一个接一个紧紧地挨在一起,却丝毫感觉不到彼此的存在,而是完全沉浸在被程序预先设定好的不同的虚拟世界中。网络拉近了不同空间中的人的距离,却拉远了与身边人之间的距离。



▲网吧在三层,其它几层布满了酒吧和按摩室

▲网吧旁边的证券交易所内人头攒动,这是个全民炒股的年代

麦当劳:穿着西装踢球

从网吧出来,我拐上了一条人行道。这条人行道宽阔得像一片广场,在这儿踢街头足



▲这条人行道宽阔得像一片广场,在这儿踢街头足球倒是不错

两个烟鬼的故事

文/狗子(北京)

一直以来，我都是个记忆力出众的人，所以只要静下心来想想，我就能够清晰地记得是怎么认识月月这个和我"烟味相投"的家伙的。

2003 年 9 月，刚刚大学毕业的我独自一人从武汉到北京拜访未来的研究生导师，因为期间会有几天空闲，我便提前和游骑兵约好去编辑部看看。要知道，在此之前，《家游》的众小编在我心里可是很值得尊敬甚至是崇拜的角色，所以你完全可以想象我第一次去编辑部时的心情是多么的紧张。

不巧的是，我到编辑部的时候，当时唯一比较熟的游骑兵不在，虽然我也和 Awei、月月、石子、子胥、丹等(东东怒~_~不过当时确实没和这个可爱的大胖子多聊)众小编尻聊了会儿，但人家正忙着做稿子，我多少有些生怕打扰到大家的工作，便一个人躲到走道上去抽烟。

也就是抽烟的时候，碰上了同样叼着烟出来的月月。之前在百期杂志上见过月月的照片，但见到真人后，才发觉他比照片上要帅气不少，一头长发，很像摇滚青年的样子。抽烟的人总是比较容易拉近距离，于是那个初秋的午后，我们俩一边在走道上抽烟，一边在金色的阳光下聊着游戏、香烟和一些乱七八糟的事儿，聊得很开心。

这是我和月月的第一次见面，临了要走的时候，我找他要了 QQ 号，不过回到武汉后我们就很少再聊了。

2004 年 3 月，算是机缘巧合吧，我得到了到《家游》编辑部工作的机会，再一次来到北京，再一次来到编辑部。我到的那天月月倒休不在，第二天他来了也是特忙，我也因为忙着熟悉新工作，没顾上多聊两句。

之后不久，我人生的第一个出刊期来了。当时我没有房子，就住在编辑部的休息室里，那时大狗也不常回家，家住很远的月月出刊前也会在办公室通宵加班，所以出刊那几天就是我们三个一直呆在编辑部里，写累的时候，我们就天马行空地聊天。

后来，大狗被派到上海记者站，每月通宵加班的就只剩下我和月月了。于是，加班的日子我俩在办公室里大声放着摇滚乐，一边抽烟一边疾速写稿。写完稿子或是一个字也憋不出来的时候，月月就教我打 Q3，我就玩《科林麦克雷拉力》给他看，他给我演示《波斯王子》，我推荐他玩《心跳回忆》。我们把办公室抽得烟雾缭绕，聊游戏，聊音乐，还聊爱情。倒休的那几天我俩还会一起去打街机，我们最喜欢在《L.A.MachineGun》里面突突，特爽！说起来，那时候我俩一起做的许多关于游戏音乐和文化的选题，至今仍是我自己觉得最满意的作品。

因为加班和游戏，我跟月月成了朋友，虽然天下没有不散的筵席，但现在我还会常去编辑部，我俩还是会一起到楼道抽烟，聊一聊最近的游戏。对了，我俩打招呼的方式就是，"抽根儿?! "■



一只狗和两颗牙

文/两颗门牙(昆明)

我常会奇怪，有时候两个人天天见面却互不相识，有时天各一方却惺惺相惜。

凌晨 2 时 22 分，大狗这个毫无人道主义精神、严重缺乏同情心的家伙在我以为可以去呼呼的时候，从 QQ 上丢过来一句话，说有篇关于"因游戏而成为朋友"的自述要我写，"仅"千字。嗯，要说因游戏而成为朋友，那准是我俩了。

93 年走进大学校门后的整整三年里，大狗都没有给我留下任何印象。后来我发现班上有个人老是逃课，在宿舍里背牛津字典，我认定此人是疯子。后来他终于丢下字典，捡起了一本 C 语言教材，我心想，这家伙难道忘了我们学的是国际贸易了吗?

已经记不清这家伙是怎么把我拖下水的了，反正我人生中的第一款电脑游戏就是他拉我去打的，一打之下就无法自拔了。大四下半学期，学业差不多已经结束，大家等着毕业，我俩没事就去外面的街机厅、电脑房、包机房玩儿游戏。也正是从那段一起玩游戏的日子开始，我们学会了相互欣赏，惺惺相惜……嗯，好在当年不流行"断背山"，没有受到这方面的不良影响，我们才得以保住清白。

工作后，我们去了不同的城市。那时每打穿一款游戏，我都会打电话跟他聊聊。游戏有时就像一管强力胶，能把天各一方的人牢牢粘在一起。如果说有什么和在学校时不同的，那就是除了游戏外，我们也会聊聊彼此的生活，彼此的幸福和无奈。1999 年回老婆娘家的时候，我顺道去了大狗家。分开两年后，我们终于又能聚在一起玩游戏了，激动之情不言而喻。我还记得当时天很冷，他就教唆我边玩游戏边喝白酒，我一学即会。看来在喝酒方面我也颇有天赋。之后的七八年里，我们只见过三次面，每次见面都会玩上一个通宵的游戏，或在家，或在网吧。

后来他去了《家游》工作，在那之前我俩还差点顺应潮流成立了一家工作室。我说你绰号"大狗"，我绰号"门牙"，工作室就起名为"狗牙"吧。这家伙死活不同意，直接导致工作室流产。

今年"五·一"，在同学毕业十周年聚会上，我又见到了他。这家伙居然留起了长发，并被大家公认为有些许艺术家气质。看来"游戏就是艺术"这话没错。■

鬼佬们都在酒吧

文/药片(北京)

从大多数人的角度来看，我们大概是一群右手捏着鼠标晃来晃去，左手绝大部分时间停留在键盘左边的大约三分之一的按键上，间或偶尔拿一下水杯香烟打火机送往嘴边的家伙。可我觉得单机游戏的玩家也许并不完全都感到孤独，因为朋友就像是聚会迟到的借口，每个人总有那么几个。

去年"五·一"，当我很有礼貌地推开五道口 Lush 酒吧的门，几乎被这个屋子里鬼佬的数量给震惊了。我到这里来是因为我的中英文互动教学伙伴(也就是我的英文老师兼中文学生)Alisa 在这里学习舞蹈，说学习未免言过其实，其实她只是跟在当晚的老师身后鹦鹉学舌地扭动几下，这种舞蹈你现在就可以跟着《魔兽世界》里的人类 MM 和牛头妞去学。

Alisa 把我介绍给她那一桌的几个人，向他们说我是游戏杂志的编辑。她那位来自伦敦的老大哥兼舞蹈老师立刻叫我转行去找一份正式点的工作，我没想明白这份工作有哪里不正式，但是我明白了这一桌的人肯定都不玩游戏，于是翻了个白眼，看了看他们拍的照片，鬼扯上几句后就准备撤退。

临走的时候去取包，旁边站着的一位年轻帅哥指着我纸袋上的"gamespot.com"的标志问我这玩意在中国也有么，我是它的 Fans 云云。于是两个人的话匣子就打开了，没想到这位在香港留学的 Steve 同学在游戏上竟然跟我有着相同的喜好。

怎么说呢，虽然我跟 Steve 一致赞同一个人不应该仅仅由于在上海的电影院坐在旁边的男人在啃鸡翅就呼啦一下从座位底下掏出机关枪对着他噼里啪啦地一阵扫射，或者因为洛杉矶的路况有点堵就打开车窗架一台火箭炮瞄准任何一个胆敢拦在他面前的人，但我们都认为游戏中的黑暗和正义很酷，毕竟没有人会为游戏里的虚拟人物而来同你要求什么人权和自由，所以就算你每天开机读取光盘，然后在游戏里手持一把柯尔特点 45 自动手枪，一脚踹开看起来很结实的门板，大吼大叫着把恐怖分子和持枪劫匪吓个半死，也没人会指责你。踢坏门、吓到人质的道德谴责和负罪感简直就是是宇宙之外的事，因为在这里你虽然暴力但却是正义的使者，更棒的是你手中的枪还带有方便的自动瞄准，闭着眼睛都能打到人。

这之后的几天"五·一"假期，我跟着 Alisa 的老大哥舞蹈老师，在北京朝阳、西城、海淀三个区的不同酒吧串场子。Alisa 学跳各种奇怪的舞蹈，我跟鬼佬们在一起谈论游戏和国外游戏业的各种八卦。"五·一"一过，大家又恢复了正常。Alisa 和 Steve 一起回到学校继续上课，我则继续干着那位老大哥认为的"不务正业"的工作——写稿玩游戏；而老大哥，他在看完我向他展示的游戏中的舞蹈后哈哈大笑，并开始了他的第一次游戏试玩——《荣誉勋章》。■



▲麦当劳的寻友之旅以失败告终

球倒是不错。我想起了八年前在第二家单位工作时，每天下班后都会和一群陌生人在马路上踢球。那条马路位置偏僻，鲜有车辆来往，大家战成一团，不必担心球被压爆人被撞倒。一年后，我们从陌生人变成了朋友。

肚子不合时宜地开始大声抗议，我只好走进附近的一家麦当劳，填饱肚子的同时，也想看看这里是否潜藏着某位实况玩家。虽然几率很小，但并非毫无可能，我自己就曾在麦当劳等人等到百无聊赖，打开笔记本玩过实况。在这种场合玩游戏总会招来异样的眼光，在别人看来，用笔记本玩游戏或许就像穿着西装革履踢球一样可笑。

在这家麦当劳用餐的大多是身穿校服的学生，他们三三两两地聚在一起，边喝可乐边谈论着班上的种种趣事，也有在这里做作业，或是把它当作恋爱场所的。中午时分，人满为患，我和三个初中生坐在一起，边吃边和他们聊了起来。他们也玩游戏，但只玩过《魔兽世界》。他们的父母把玩游戏当作一件犒劳品，与学习成绩挂上了钩，例如其中一人的父母规定累积两次考试成绩 100 分才能玩一次

游戏中的孤独美

文/沸腾金属(山西)

有人说人这一生都在孤单中挣扎，这世上没几个人会真正理解你。还有一句话说“他人即地狱”，意思是别人的内心世界是你无法想象与体会的，这种心理体验不能被思维所掌握，不能为理性所说明，不能用语言来表达，它的基本特征就是精神性、非理性和个体性。

感谢这个时代发明了游戏，无论是电视游戏还是电脑游戏，无论是单机游戏与网络游戏，我们都可以沉浸其中以麻醉我们对陌生和死亡的恐惧。与 NPC 或游戏里的其他玩家交流，会让我们暂时忘却孤单与冷漠。尽管在游戏中我们也会时不时地感到寂寞，但我们并不很讨厌这种感觉，反而会觉得生命的意义在寂寞中得到了展现。

游戏中的我们有时候并不很讨厌孤独的感觉，反而会觉得生命的意义在寂寞中得到了展现。



和许多七十年代出生的玩家一样，我是从雅达利开始进入游戏这个世界的。那时的游戏画面粗糙，很难把玩家带入细腻的体验中去。那时的我们也还并不明白孤独为何物，所以记不起有什么让人感到落寞的场景。

第一个让我有此感受的游戏是街机《街头霸王》。用 RYU 通关后，我看见他走在夕阳下，沿着无尽的道路，孤单的影子在他身后拖得很长很长。世界上的强者都被打败了，RYU 又要去寻找什么？一种空虚和失落涌上了我的心头。第二款令我体味到孤独的滋味的游戏是《铁甲飞龙Ⅱ》，这是世嘉土星上的一款射击游戏。茫茫天空中飘着鹅毛大雪，眼前是冷冰冰的敌人，天地间只有飞龙一直陪伴在我身边。这款游戏的世界极为广阔，音乐细腻感伤，心爱的飞龙最后舍身冲向敌人……那一刻，整个世界好象真的只剩下我一个人，心中的难过无以复加。想找个人说话，放下手柄，却只有空空的房间。

寂寞的声音，《魔剑》

网络时代来了，网络游戏火了，游戏中多了玩家之间的互动交流，孤单感应该少了许多吧。可你知道，当游戏中朝夕相伴的朋友一一离开，只有你上线面对空空的城镇时，你的孤单感会更加强烈。《魔剑》是我最热爱的一款网络游戏，可惜它命运不济。做为游戏来说，它也是孤独的。《魔剑》的世界很大，经常一个人跑啊跑，看不到其他玩家的身影。上面这张截图也许是唯一一张蓝色沙漠的《魔剑》。那时我的显卡驱动没有更新，所以屏幕上显示的沙漠的颜色是蓝色的，再加上当时有一个叫“寂寞的声音”的玩家站在那儿，与天空中那轮又圆又大的月亮，共同组成了一幅孤单凄美的画面。这张图就叫它“寂寞的声音”好了，很贴切。

物是人非，《天堂Ⅱ》

这是我和水晶莲华(游戏中的女玩家，现实中我暗恋的同事)在《天堂Ⅱ》王者之墓练级时的抓图留念，我坐在地上休息，回复 MP，望着天上的明月，和她聊天。现在已经记不得当时说了些什么，只是看到这冷冷如水的月色下的两人，我就会想起伊人已做他人妇，心中不禁为自己感到一阵悲哀。

雪中行，《激战》

白雪皑皑的雪山苍茫无边，一队身披黑色披风的小队，冒着风雪，沿着陡峭狭窄的山脊小路匆忙前行。走在最前面的是一个身形高大的战士，后面紧跟着一个配带弓箭的游侠，之后是一个死灵法师。他们在雪地上留下一串串足印，这队孤单的旅人将要去向何方？——这是《激战》内测时的一张抓图，我们好象是在去哀伤熔炉的路上。走在前面的是“忆刀剑雪无痕”，没有被抓进画面的是“九妖妖”，这些都是“家游”论坛里的朋友。“忆刀剑雪无痕”在游戏里给了我很多帮助，可惜内测后期他就退出了。公会式微，日渐冷清，后来《激战》公测，我们也没见到他。不知南瓜你最近过得还好吗？不会还是像图中那样孤单吧？



伟大与渺小，《星战前夜》

少年时的我们常常在夏夜里抬头仰望满天繁星，宇宙的宽广让我们觉得自己如此渺小，我们的心中充满了对神秘宇宙的向往和好奇。如今我们终于可以驾驶飞船，绚烂多彩的星云和美丽的行星光环就在我们身边。这是我在《星战前夜》里的一张截图，当时一轮红月正从宏伟的空间站背后升起，飘浮的公告板上闪烁着偶像的面孔，宇宙壮丽的景象让人震撼。可这一切却让我的孤独愈来愈深，浩瀚的宇宙让我感到生命的短暂和无奈，和它相比，人类的感情又算得了什么？■





游戏，另一人条件稍宽，累积 5 次 80 分以上就能玩上一回。

电脑城：在商言商



▲女孩的球门在很短的时间内就被对手以迅雷不及掩耳盗铃之势两度攻陷



▲这个柜台卖的是专业监控设备，电视上放的却是实况的"进球回放"



▲如果能在对面商厦的这块巨型屏幕上玩实况，该有多爽啊

在电脑城或许能碰上几个正在配电脑的实况玩家吧，当然，更可能他们配电脑是为了玩《最高指挥官》或《魔兽世界》，而不是《实况足球》。

楼上楼下转了一圈，唯一的发现是商家的敬业精神比以往有了很大提高，即便没有生意，也不会用闲置的电脑去玩游戏或是炒股什么的，所以这里的电脑屏幕大多处于桌面或屏保状态。有几台电脑上正在运行《极品飞车 X》，不过也都是为了演示接在它们身上的那些方向盘。

可以想见，在转悠了十几分钟毫无收获后，突然瞥见熟悉的实况画面时，我的那种欣喜的心情。屏幕前拿着手柄正在较量的是一个年轻老板和一个女孩。实况女玩家可不多见，原以为找到了绝佳的采访对象，但很快我就发现这个女孩并非实况玩家，她的球门在短短一分钟内就被对手以迅雷不及掩耳盗铃之势两度攻陷。察觉旁边有人观战，年轻老板放下了手柄，问："买点啥？"我说想聊聊实况，老板疑惑地看了看我，没吭声。他显然不太乐意同陌生人谈除生意以外的其它事情。

走出电脑城，站在十字路口等待绿灯的时候，我抬头看见对面大厦上安装的一块几十平米的巨型屏幕正在滚动播放广告。如果能在这块大屏幕上玩实况，该有多棒啊！南来北往熙熙攘攘的人群都能看见你在绿茵场上的精彩表演，你可以尽情地向这些拎着购物袋匆匆赶路的人展示实况玩家的激情。

三浦路：三个死党

一路向东，下午五点左右，我来到了电玩店老板推荐的浦三路。这条不长的街上有十几家电玩店，几乎每家都有包机业务。一家家找过去，终于在第六家店里找到了三个正在玩实况的小伙。他们一边玩，一边不停地呼喝——进球后一跃而起，攥拳怒吼；丢球或是被对手铲倒后，大叫一声"册那"（上海话，类似普通话里的"靠"）；面对空门一脚射飞时，又笑着彼此奚落。

比赛结束后，他们起身准备离开，我赶紧上前打招呼，相互介绍。身穿曼联主题 T 恤、背后印着 5 号费迪南德头像的是小仇，身穿白色 T 恤的是小徐，而三人中水平最高的是小朱。他们说附近小区有一块活动场地，本来就准备上那儿去聊会儿的，那就一起去吧。

这是块虽然不大却令人惬意的场地，老人在场中央锻炼身体，邻居们坐在石凳上聊天，几个孩子在相互追逐，我们就站在那儿聊起了实况。小仇告诉我，七年前，他们三人就是因为实况而认识的。那时他们都还在读小学，小仇在包机房碰上小朱在踢实况，觉得他技术不错，就拍拍他的肩膀说："朋友，一起玩一把吧。"就这样他们成了死党，在这条街上一起踢到现在，从实况 3 到实况 10。如今大家都已经工作，可只要有空，还是会聚在一起玩。比如今天一早他们就约好了出来，先去网吧打了几盘 CS 和魔兽，中午玩了会儿台球，吃完午饭后开始踢实况，一直踢到现在。周末有空的话，他们会玩上一整天，从早上 8 点到晚上 9 点。

这条街上已经很少有人能赢过他们三人，他们也想找更强的实况高手切磋，却不知道上哪儿去找。就像一群踢野球的孩子，他们虽然身手不凡，却无人知晓。有一次母亲训斥小仇："踢了这么多年还在踢，你到底踢会了什么？"小徐在一旁插嘴说："踢会了一个'马赛回旋'。"三个好朋友哈哈大笑起来。他们喜



▲家家找过去，终于在第六家店里找到了三个正在玩实况的小伙子



▲两个人在电视前玩，一个人在后面观战，输了就换另一人上

▲我们在附近小区一块安静的活动场地上一起聊实况、聊足球

▲七年前，他们三人就是因为实况而认识，并成为了死党

欢包机房的气氛，虽然小徐家也有 PS2，但在包机房可以抽烟，可以大跳大叫，可以骂粗口，这些在家里都是被禁止的。

很久没有这么放肆地聊过足球，也很久没有听人这么放肆地聊过足球了。我们一起为欧冠赛上曼联第二回合 0:3 负于 AC 米兰而痛惜，为下赛季上海看不到英超联赛而遗憾，为申花和联城的合并而不满。我们回忆着实况的每一代，回忆那变态的二过一。我们热烈地讨论着游戏中的各种技巧和战术，发表着对每支球队、每名球员的看法。

告别的时候，我们彼此交换了联系方式。"如果哪儿有实况比赛或是想踢球，记得叫上我们。"他们高兴地对我说。他们不知道我是一个比他们还孤独的实况玩家。



▲学校的很多建筑都变了，但操场还是一如既往的黄土地

操场：回忆

结束一天的寻找后，我去了附近的一所学校，坐在草地上看操场上的学生们奔跑争抢。我仿佛看见了我的学生时代。

今年"五·一"的时候，我特地去母校的操场上转了转，学校的很多建筑都变了，但操场还是一如既往的黄土地。那晚，朋友醉醺醺地捋起袖子，露出手腕上一道刺眼的伤疤，对我说："瞧，拜你所赐。"那是十多年前我在球场上制造的一起"事故"。我很歉疚，其实我很想告诉他，我也希望自己身上能有这么一道疤痕，让我在每次看到时就会想起某段珍贵的友谊。

直到最后，我都没有机会把包里的手柄拿出来。我不知道今天遇到的那些人，下次再相逢时是否还会记得；今天去过的那些地方，下次我是否还会再去。孤独或许是玩家的宿命吧，你命中注定就是要拿着手柄在电视前独自老去。■

为亲手葬送的年华献祭

文／周荔

正版《阿玛迪斯战记》2CD，16元；正版《幻世录2》2CD，18元；正版《致命武力》4CD，8元！……

都是最近买的，很便宜，但我一点也不高兴。它们似乎预示着一个本应正辉煌的时代即将逝去。这些游戏，我早已在几年前不看攻略不修改的打穿了。但这并非我的荣耀，因为那时，我买的都是盗版。

从《炎龙外传：风之纹章》到《荡神志》，统统都是盗版，所以我没有资格以一个愤青的口吻来面对国产单机游戏的前途，我仍记得当年为《秦殇》作为国产的骄傲叫好，却一边无耻地宣扬“只玩盗版”，并对购买正版的人嗤之以鼻。我想很多人现在和我一样怀有歉意，但似乎有更多人在一边买7块钱一张的DVD合辑一边抱怨国产单机的后继无人。

我并不排斥网游，网游代表了时代的进步，但也永远不能继承单机游戏的精髓，因而比较两者的优劣是极其不明智而武断的，我也并不担心没有单机游戏玩，微软、暴雪、Falcom、Peter Molyneux甚至Capcom都在不断带给我们惊喜，但作为中国玩家，我们不愿用中文输入补丁给《三国志》的新武将起名，不愿苦等几个月直到《天地之门》推出官方中文版，不愿接受《翡翠帝国》里浓重的山水渲染和别扭的丝竹音乐——诚然这是一款充满诚意的游戏。我们真正需要的，还是中国制作的精品。

幻想三国志成了宇峻的最后一部单机作品

前几天刚刚听到宇峻奥汀要撤出单机领域的消息，以及假期18天的“挽留宇峻”签名活动。因为紧张的高考，我没有赶上挽留你们的步伐，如果还有一次旧，我会把我的名字签上11次——你们作品的盗版，我买过11款。

1997年4月27日，我19岁的叔叔只身一人坐火车从江苏赶到北京参加《血狮》的首发式。不管《血狮》是一款多么值得中国玩家哭泣的游戏，不管那个月是中国游戏史上多么阴暗的一个月，我仍然在此向所有在那一天怀着点燃中国游戏希望的前辈们表达敬意和歉意：你们教会了我们理智，我们却忘了你们的信仰和执著。

是我们亲手抹杀了上一代人的梦想，让下一代人来惋惜。■

好累的黄金周

文／亲热天堂

五一黄金周假期原本应该用来好好的放松和休息，岂料七天过去，我才发现着实太累。不用陪爸妈去旅游，不必像三顺那样忙着相亲，哪怕我已经拒绝了一切社交活动，但这个假期却仍然很累。这都是网络游戏“五一任务”惹的祸！

蹲坐在电脑面前，看着不停跳跃的五一狂欢任务广告，我的右肩胛骨就如针刺般疼痛起来，睡觉时依然保持握鼠标姿势的右手也隐隐抽搐起来。已经七天八夜没关的电脑，因为灵感来了，在关闭后5分钟内又被启动。曾经是无尽的副本，现在是无尽的任务，随着某个我钟爱的游戏“五一任务”全面开放，8小时内，坐在电脑前的我就再没有挪动过。找间隙去方便了一下，结果又多耗了2小时。终于，困倦不堪的我开始期盼五月七号的来临，结束这累死人的任务。



贪婪无止境

其中一个任务，每半小时拣一次地上的物品，使用或上交都能获得平时难以获得的奖励，比如万金难求的彩果和超级金柳露，我凌晨两点上线，居然同时捡到两个，这样的好运气，平时几乎不敢想。任务开始的那一秒，许多早已成兵马俑的大号小号都瞬间复活，马不停蹄的拥到游戏的各个角落搜肠刮肚。

另一个任务，就是排大队等着杀谁也说不清什么时候会出现的BOSS，就因为它的掉宝几率翻了十倍。于是，各处驿站上都停着数不清的队伍，为了能刷到一次BOSS，甚至就在那里站着等上个把小时，什么都不做。有个朋友开了12个号，大号拖着小号满世界等刷。一天没等足24小时的，那都算不上是敬业了。

当系统显示“XXX追杀BOSS得力，获得XX武诀（价值百元以上RMB的稀有物品）”的时候，游戏世界更炸开了锅。所有人为之疯狂，更多的小号罗列在有限的场景中，希冀不断的任务，能提高自己获得稀有物品的几率。

就这样没完没了的刷刷刷，大家的目的只有一个，获得更多更丰厚的奖励，让那些往日稀有的物品，如包子一样塞满大家的腰包。其实给大家一些惊喜本是好事，可得到了一个，贪心的玩家就希望再得到第二个，欢乐的任务成为无尽的疲劳，完全失去了活动的本意。

虽然粗算起来，半天功夫获利也是不少，但贪婪总是无止境的。更何况，就算得的再多，真正获利的还是运营商。虽然为了与其他的玩家争夺一个BOSS是件紧张、刺激的事，但保持高度紧张的神经，貌似比上班和上学还要辛苦。难得黄金周休假，竟然成了研究游戏物品掉落几率的实验课。真不知道，如此操纵着我们行为的不知是该死的几率问题，还是我们越来越难以满足的欲求。抑或是游戏策划摸准了大部分玩家的心理。也有可能是我们已经无聊到必须要有个任务刷刷，才觉得不无聊的境地。

记得去年12月圣诞节，网络游戏纷纷叫卖圣诞道具时，我忍住没有花一分钱。这一次不小心就落入了刷任务的军团。真不知道下一个黄金周是怎么过的。不过可以肯定的是宁愿像金三顺那样尴尬的去相亲，也绝对不去刷任何游戏的任何任务。因为游戏只是用来娱乐的。■

谁的错

文/程明辉

最近一段时间，在国内一著名网络社区上出现了一股反对某休闲舞蹈网游的呼声。许多网民发贴谴责，甚至还成立了"反 XXX 联盟"，声势不可谓不大。一款热门网游居然会遭到这么多人的反对，实在是让人有些意外。

记得该游戏刚刚推出时，我也曾经玩过一段时间。那时，漂亮的人物形象，华丽的游戏画面，易于上手的操作方式和丰富的曲目都很值得称赞，直到现在我也始终认为这是一款好游戏。而看到一款我喜欢的游戏被这么多人反感，实在是很困惑。他们反对的原因是什么呢。看完了网友们的留言，我明白了。

反对者的理由主要有以下几条：

一、很多玩家盲目攀比，使游戏风气走向了错误的方向。众所周知，游戏从一开始产生时就包含着竞技的成分，即使是休闲类游戏也不例外。而很多玩家在游戏中比的不是游戏技术，而是自己的穿着打扮。诚然，爱美之心，人皆有之。但忽略了游戏技巧的提高，一味攀比游戏角色的装扮，甚至进而以此为由歧视穿系统发的原始服装的玩家，实在是有些过分，也违背了玩游戏的初衷（可能这正是游戏运营商运营游戏的初衷）。

二、许多人抱着不纯洁的目的来玩游戏，破坏了游戏环境。这里说的不纯洁，是指有很多人抱着找女朋友，甚至直接抱着寻找一夜情的目的来玩。正是这些人使得游戏环境乌烟瘴气，是他们让这款清新的休闲游戏变成了少儿不宜的游戏。

三、许多玩家在网吧里玩时肆无忌惮的狂敲键盘，甚至污言秽语，惹人反感。这种情况我就遇到过很多次。每次我去网吧玩，几乎都能遇到正在跳舞的人，他们几乎无一例外的喜欢在按完了方向键后，用力的按下空格键，发出刺耳的响声。然后在跳输了之后，用恶毒语言攻击对手或同伴。本身网吧环境就已经很复杂了，而你用的电脑键盘偏巧被之前在上面跳舞的人敲坏了，能不心里生厌吗？

看了这几条原因，相信大家已经发现了，这款时髦网游备受指责的根本原因其实不在游戏，而在玩游戏的人身上。是我们整体偏低的玩家群体素质和不健康的游戏态度，导致了现在这种情况的发生。

当然，游戏也有一定的责任，游戏设定本身偏于简单，玩家上手快，技术含量低，玩家和玩家之间所能攀比的，差不多也就剩下个穿着打扮了。游戏的风气向畸形的方向发展也就难免了。但这毕竟只是次要原因，主要原因还是出在玩家身上。

常常听到有人感慨，国外的游戏玩家把游戏当成第九艺术来享受，简简单单的游戏；而国人却总是把游戏当成一件商品，并且带着各种利益的目的，搞的游戏环境也很复杂。好好的一款《魔兽世界》被我们玩出这么多"门"来，好好的一款街舞游戏也被我们玩的乌烟瘴气。什么时候我们能抱着一种健康的心态，简简单单玩游戏呢？这样的想法，不知道是奢望还是梦想。■

游戏的好心情不是建筑在污言秽语之上

别了，IGE

文/奔跑的大地瓜

近日看到一则新闻说，IGE 将结束中国市场交易服务，就在中国网游市场再创佳绩的时候，放着这么大的一个市场不做却拍拍屁股走人，IGE 此时的举措是那么不合时宜，但细细想来，联系上"中国国情"这个词，就颇值得我们玩味。

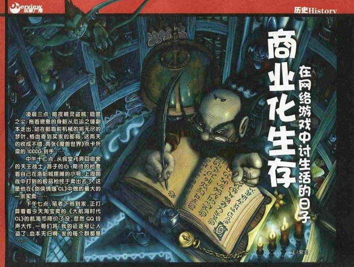
就资本市场看，成本、收益、风险等因素是基本要素，而目前 IGE 在国内虚拟财产交易市场这块不是没有赚头，但是，目前网游市场的格局已不是当初"传奇"系列、"天堂"系列单一付费体验模式的时代，最大的冲击无疑是网游"免费模式"盛行。免费体验游戏，有偿提供消耗品或特殊道具服务，以及一些运营商打着免费旗号，将外挂功能合法化，美其名曰增值服务，堂而皇之的暴敛钱财，在这种情况下，游戏里最硬挺的货币不再是游戏币，而是官方所生产用于购买增值服务的"元宝"或者其他什么玩意，无形中各大游戏厂商就扮演了当初 IGE 的角色，无疑抢了 IGE 的"戏份"。

其次，整个国内的大方向发生了变化。虽然以前也不断有声音呼吁建立虚拟财产保护机制，但除了零星的一些玩家投诉外，并没有引起太大的社会效应。自去年 Q 币引发一系列社会事件以来，国家高度重视虚拟财产衍生的系列社会和经济问题，其态度可以说一开始就显露出了强硬的态势，通过暂停审核新的网吧经营许可证，严打通过虚拟财产洗钱等等举措，每个人心里禁不住打个问号，严打来了，立法还会远吗？听闻韩国近日已大举禁令，严打非正常手段获取游戏币现实交易牟利的行为，最高可判五年有期徒刑，这无疑为中国的同行们敲响了警钟。想来时刻为明天担心，无法卧榻安睡的滋味，IGE 也不会喜欢。

笔者一打钱业内的朋友直言不讳的说，国内打钱赚不到钱。现在谁还在国内打钱啊，都去国外打了，你这消息太落后了。诚然，美元、欧元的诱惑，同样一分努力换到国外却能数倍于国内的收益，的确使人觉得中国游戏市场在他们眼中其实不过是半老徐娘而已，就拿国内圈钱最猛的《征途》来说，花个十几万的不在少数，花了上百万的呢？笔者还没听说过，如笔者这样孤陋寡闻者尚且也耳闻欧服《EVE》一场战争毁掉的泰坦价值就过百万的传闻。所以，可以推断 IGE 关掉个中国服务区也不会影响多少收益。

IGE 走了，国内玩家还在继续，一批中国的 IGE 平台马上就会填补它的空位，那么作为最终用户的玩家呢？笔者在公会频道做了一次现场问卷调查，结果是——IGE？关我屁事啊！赶紧的，来刷 XXX！■

虚拟交易的好处是你想买什么就买什么



商业化生存

在网络游戏中讨生活的日子

凌晨三点，暗夜精灵盗贼"隐匿之尘"拖着疲惫的身躯从厄运之锤副本走出，站在邮箱前机械的将无尽的梦叶、格血寄到买家的邮箱，这两天的收成不错，两张《魔兽世界》点卡所需的1000G到手……

中午十二点，从食堂飞奔回宿舍的天王战士"游子的心"期待的检查着自己在洛阳城摆摊的小号，上周国战中打到的极品枪终于卖出去了，这是他在《剑侠情缘OL》中做的最大的一宗买卖……

下午七点，笔者下班到家，正打算看看今天淘宝卖的《大航海时代OL》的航海币降价了没，忽然QQ铃声大作，一哥们将"我的征途号让人盗了，血本无归啊"发的每个群都是……

文/紫炎

原来，身边的人都在玩网游，都在各自经营着自己钟爱的网络游戏！这不由得让笔者感慨，这些原本只出现在现实世界中的经济行为，已经在网络游戏这个虚拟的世界里变得司空见惯，而虚拟财产交易也已经发展成一个不小的游戏附属产业。感慨之余，便有了将这十年来游戏内市场经济状况做一个回顾的念头，也许能悟出点在游戏中发家致富的秘籍也说不定。

一、网络游戏中的商业格局发展史

十年前，1997年，以《侠客行》为代表的文字网络游（MUD）戏开始盛行，为数不多的网络游戏玩家满怀热情的用复杂冗烦的字符指令和文字构建着庞大的MUD世界，"泥巴"（Mud，中文译称"泥巴"）族们每日里最经常做的就是挂机和练功，唯一和市场经济沾边的就只是和NPC进行系统规定好价格的购买和售出，和单机游戏没有差别。MUD的文字世界里很难直观地进行物品的买卖，所以玩家之间的私下交易也很少见。

▲UO之父 Lord British

九年前，1998年，美国EA制作的《网游创世界》（简称UO）逐渐被国人所熟知，国内的网游爱好者们开始架设质量不错的《UO》服务器，MUD玩家们开始尝试图形化的网络游戏，这款充满北欧奇幻文学色彩的多种族游戏对角色没有了死板的规定，玩家可以依靠自己的需求而改变游戏中的角色，游戏中的物品交换开始出现，仿佛现实世界原始社会末期人类开始从自给自足发展到物品交换一般，《UO》中有了虚拟市场的雏形。

七年前，2000年，可以说是中国内地网络游戏产业元年，一款商业化运营的图形网络游戏《万王之王》在中国大陆由华彩科技正式运营，一时间只要上网必定能看到有人在讨论"KOK"（THE KING OF KINGS），直到现在，国内的一个著名公会仍以"KOK"作为自己的公会名称。不过，延续MUD设定的《万王之王》也并没有加入交易系统，玩家贩卖多余物品的唯一方式就是不断地在世界频道上进行宣传，加之当时网络游戏玩家对收费运营模式有很强的抵触情绪，国内当时的网络环境也不甚理想，这款游戏不但没有让网络游戏的经济体制向前发展，连运营商华彩也遭遇了公司破产的厄运。

▲终于可以卖东西了！

六年前，2001年，《石器时代》登陆并迅速风靡中国，网络游戏真正意义上深入人心，游戏设定也终于看到了交易系统，个性的物品制造系统为网游中的经济行为提供了更多的资源。如制作料理、装备的合成制造等，玩家得到物品的途径已经不是单纯的打怪了，生产系技能的设定让《石器时代》内部市场极大丰富，网络游戏内的经济体制终于向前迈进了一大步。之后的《魔力宝贝》中第一次出现了玩家以点卡换取游戏内虚拟货币的交易，虽然网星一度出台政策反对玩家进行虚拟货币购买点卡的行为，但终究没能阻挡历史发展的潮流。

四年前，2003年，《传奇》在成就网络游戏行业神话的同时，也第一次将

谁的错

文 / 程明辉

最近一段时间，在国内一著名网络社区上出现了一股反对某休闲舞蹈网游的呼声。许多网民发贴谴责，甚至还成立了“反 XXX 联盟”，声势不可谓不大。一款热门网游居然会遭到这么多人的反对，实在是让人有些意外。

记得该游戏刚刚推出时，我也曾经玩过一段时间。那时，漂亮的人物形象，华丽的游戏画面，易于上手的操作方式和丰富的曲目都很值得称赞，直到现在我也始终认为这是一款好游戏。而看到一款我喜欢的游戏被这么多人反感，实在是很困惑。他们反对的原因是什么呢。看完了网友们的留言，我明白了。

反对者的理由主要有以下几条：

一、很多玩家盲目攀比，使游戏风气走向了错误的方向。众所周知，游戏从一开始产生时就包含着竞技的成分，即使是休闲类游戏也不例外。而很多玩家在游戏中比的不是游戏技术，而是自己的穿着打扮。诚然，爱美之心，人皆有之。但忽略了游戏技巧的提高，一味攀比游戏角色的装扮，甚至进而以此为由歧视穿系统发的原始服装的玩家，实在是有些过分，也违背了玩游戏的初衷（可能这正是游戏运营商运营游戏的初衷）。

二、许多人抱着不纯洁的目的来玩游戏，破坏了游戏环境。这里说的不纯洁，是指有很多人抱着找女朋友，甚至直接抱着寻找一夜情的目的来玩。正是这些人使得游戏环境乌烟瘴气，是他们让这款清新的休闲游戏变成了少儿不宜的游戏。

三、许多玩家在网吧里玩时肆无忌惮的狂敲键盘，甚至污言秽语，惹人反感。这种情况我就遇到过很多次。每次我去网吧玩，几乎都能遇到正在跳舞的人，他们几乎无一例外的喜欢在按完了方向键后，用力的按下空格键，发出刺耳的响声。然后在跳输了之后，用恶毒语言攻击对手或同伴。本身网吧环境就已经很复杂了，而你用的电脑键盘偏巧被之前在上面跳舞的人敲坏了，能不心里生厌吗？

看了这几条原因，相信大家已经发现了，这款时髦网游备受指责的根本原因其实不在游戏，而在玩游戏的人身上。是我们整体偏低的玩家群体素质和不健康的游戏态度，导致了现在这种情况的发生。

当然，游戏也有一定的责任，游戏设定本身偏于简单，玩家上手快，技术含量低，玩家和玩家之间所能攀比的，差不多也就剩下个穿着打扮了。游戏的风气向畸形的方向发展也就难免了。但这毕竟只是次要原因，主要原因还是出在玩家身上。

常常听到有人感慨，国外的游戏玩家把游戏当成第九艺术来享受，简简单单的游戏；而国人却总是把游戏当成一件商品，并且带着各种利益的目的，搞的游戏环境也很复杂。好好的一款《魔兽世界》被我们玩出这么多“门”来，好好的一款街舞游戏也被我们玩的乌烟瘴气。什么时候我们能抱着一种健康的心态，简简单单玩游戏呢？这样的想法，不知道是奢望还是梦想。■



游戏的好心情不是建筑在污言秽语之上

别了，IGE

文/奔跑的大地瓜

近日看到一则新闻说，IGE 将结束中国市场交易服务，就在中国网游市场再创佳绩的时候，放着这么大的一个市场不做却拍拍屁股走人，IGE 此时的举措是那么不合时宜，但细细想来，联系上“中国国情”这个词，就颇值得我们玩味。

就资本市场看，成本、收益、风险等因素是基本要素，而目前 IGE 在国内虚拟财产交易市场这块不是没有赚头，但是，目前网游市场的格局已不是当初“传奇”系列、“天堂”系列单一付费体验模式的时代，最大的冲击无疑是网游“免费模式”盛行。免费体验游戏，有偿提供消耗品或特殊道具服务，以及一些运营商打着免费旗号，将外挂功能合法化，美其名曰增值服务，堂而皇之的暴敛钱财，在这种情况下，游戏里最硬挺的货币不再是游戏币，而是官方所生产用于购买增值服务的“元宝”或者其他什么玩意，无形中各大游戏厂商就扮演了当初 IGE 的角色，无疑抢了 IGE 的“戏份”。

其次，整个国内的大方向发生了变化。虽然以前也不断有声音呼吁建立虚拟财产保护机制，但除了零星的一些玩家投诉外，并没有引起太大的社会效应。自去年 Q 币引发一系列社会事件以来，国家高度重视虚拟财产衍生的系列社会和经济问题，其态度可以说一开始就显露出了强硬的态势，通过暂停审核新的网吧经营许可证，严打通过虚拟财产洗钱等等举措，每个人心里禁不住打个问号，严打来了，立法还会远吗？听闻韩国近日已大举禁令，严打非正常手段获取游戏币现实交易牟利的行为，最高可判五年有期徒刑，这无疑为中国的同行们敲响了警钟。想来时刻为明天担心，无法卧榻安睡的滋味，IGE 也不会喜欢。



虚拟交易的好处是你想买什么就买什么

笔者一打钱业内的朋友直言不讳的说，国内打钱赚不到钱。现在谁还在国内打钱啊，都去国外打了，你这消息太落后了。诚然，美元、欧元的诱惑，同样一分努力换到国外却能数倍于国内的收益，的确使人觉得中国游戏市场在他们眼中其实不过是半老徐娘而已，就拿国内圈钱最猛的《征途》来说，花个十几万的不在少数，花了上百万的呢？笔者还没听说过，如笔者这样孤陋寡闻者尚且也耳闻欧服《EVE》一场战争毁掉的泰坦价值就过百万的传闻。所以，可以推断 IGE 关掉个中国服务区也不会影响多少收益。

IGE 走了，国内玩家还在继续，一批中国的 IGE 平台马上就会填补它的空位，那么作为最终用户的玩家呢？笔者在公会频道做了一次现场问卷调查，结果是——IGE？关我屁事啊！赶紧的，来刷 XXX！■

商业化生存

在网络游戏中讨生活的日子

凌晨三点，暗夜精灵盗贼"隐匿之尘"拖着疲惫的身躯从厄运之锤副本走出，站在邮箱前机械的将无尽的梦叶、格血寄到买家的邮箱，这两天的收成不错，两张《魔兽世界》点卡所需的1000G到手……

中午十二点，从食堂飞奔回宿舍的天王战士"游子的心"期待的检查着自己在洛阳城摆摊的小号，上周国战中打到的极品枪终于卖出去了，这是他在《剑侠情缘OL》中做的最大的一宗买卖……

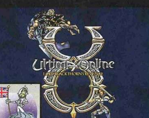
下午七点，笔者下班到家，正打算看看今天淘宝卖的《大航海时代OL》的航海币降价了没，忽然QQ铃声大作，一哥们将"我的征途号让人盗了，血本无归啊"发的每个群都是……

文/紫炎

原来，身边的人都在玩网游，都在各自经营着自己钟爱的网络游戏！这不由得让笔者感慨，这些原本只出现在现实世界中的经济行为，已经在网络游戏这个虚拟的世界里变得司空见惯，而虚拟财产交易也已经发展成一个不小的游戏附属产业。感慨之余，便有了将这十年来游戏内市场经济状况做一个回顾的念头，也许能悟出点在游戏中发家致富的秘籍也说不定。

一、网络游戏中的商业格局发展史

十年前，1997年，以《侠客行》为代表的文字网络游（MUD）戏开始盛行，为数不多的网络游戏玩家满怀热情的用复杂冗烦的字符指令和文字构建着庞大的MUD世界，"泥巴"（Mud，中文译称"泥巴"）族们每日里最经常做的就是挂机和练功，唯一和市场经济沾边的就只是和NPC进行系统规定好价格的购买和售出，和单机游戏没有差别。MUD的文字世界里很难直观地进行物品的买卖，所以玩家之间的私下交易也很少见。



▲UO之父 Lord British

九年前，1998年，美国EA制作的《网游创世界》（简称UO）逐渐被国人所熟知，国内的网游爱好者们开始架设质量不错的《UO》服务器，MUD玩家们开始尝试图形化的网络游戏，这款充满北欧奇幻文学色彩的多种族游戏对角色没有了死板的规定，玩家可以依靠自己的需求而改变游戏中的角色，游戏中的物品交换开始出现，仿佛现实世界原始社会末期人类开始从自给自足发展到物品交换一般，《UO》中有了虚拟市场的雏形。

七年前，2000年，可以说是中国内地网络游戏产业元年，一款商业化运营的图形网络游戏《万王之王》在中国大陆由华彩科技正式运营，一时间只要上网必定能看到有人在讨论"KOK"（THE KING OF KINGS），直到现在，国内的一个著名公会仍以"KOK"作为自己的公会名称。不过，延续MUD设定的《万王之王》也并没有加入交易系统，玩家贩卖多余物品的唯一方式就是不断地在世界频道上进行宣传，加之当时网络游戏玩家对收费运营模式有很强的抵触情绪，国内当时的网络环境也不甚理想，这款游戏不但没有让网络游戏的经济体制向前发展，连运营商华彩也遭遇了公司破产的厄运。



▲终于可以卖东西了！

六年前，2001年，《石器时代》登陆并迅速风靡中国，网络游戏真正意义上深入人心，游戏设定也终于看到了交易系统，个性的物品制造系统为网游中的经济行为提供了更多的资源，如制作料理，装备的合成制造等，玩家得到物品的途径已经不是单纯的打怪了，生产系技能的设定让《石器时代》内部市场极大丰富，网络游戏内的经济体制终于向前迈进了一大步。之后的《魔力宝贝》中第一次出现了玩家以点卡换取游戏内虚拟货币的交易，虽然网星一度出台政策反对玩家进行虚拟货币购买点卡的行为，但终究没能阻挡历史发展的潮流。

四年前，2003年，《传奇》在成就网络游戏行业神话的同时，也第一次将


▲传奇的装备

网络游戏和现实经济紧密结合起来。一把游戏中的极品屠龙刀动辄开价上万，售价几千元人民币的装备、账号比比皆是。不少运气好暴出极品，或者实力超群一路PK夺取装备的玩家在当时着实狠赚了一笔，而利用游戏BUG和外挂牟取暴利的少数人更是摇身一变成了暴发户。中国玩家第一次发现，原来玩游戏真的是可以赚钱滴！

从此，交易功能、摆摊功能成为每个游戏的标准配置，而没有交易功能的MUD也正式淡出网络游戏舞台。

两年前，2005年，由美国暴雪制作的号称史诗级的大型网络游戏《魔兽世界》来到中国，玩家们在游戏中发现了一个充满好东西的地方，它叫"拍卖行"，一个可以不用在线摆摊也能将产品卖给其他玩家的地方，一个系统收取一定保管费用的规范化的交易场出现。

未来的的游戏设定中还会出现怎样的经济元素呢，让我们拭目以待！

二、创造财富神话的多G游戏

想赚钱，自然先要知道在哪里可以赚到钱。我们的目标一定要放在那些用有足够多购买能力玩家的多Gold游戏（以下简称多G游戏）上，不然辛苦弄来的装备卖不出去可就只能空欢喜一场了。


▲大量的玩家是商业的根本

●最早期的多G游戏

传奇——无论从哪方面来看，《传奇》都是最早的而且持续时间最长的多G游戏，甚至由于其装备的过于昂贵，无数的《传奇》私服火了起来。直到今天，只要祭出谷歌和百度，输入关键字"传奇""装备""出售"，就能找到数十万条相关信息。笔者的一个哥们儿当年在自己家的网吧里构架了一个《传奇》私服，一不小心竟然成了百万富翁。

▲常见的奇迹外挂

奇迹——《奇迹》虽然毁在了无尽的外挂和私服手里，不过《奇迹》推出的装备属性追加设定，着实让玩家疯狂了一把。一套+11的卓越，有朋友卖到两万多RMB。就连笔者家乡的小电脑街上，也一度被各种电脑公司贴满了出售《奇迹》宝石、装备的广告。从此以后装备属性的可追加系统成为各个网络游戏的必选，而那些可追加属性的物品也成为市场交易中的宠儿。



●最不可思议的多G游戏

魔界——一款产品内容毫无特色可言的网络游戏，被最直接最露骨的方法炒作成了一款拥有不错在线人数的游戏。成为多G游戏最基本的条件是什么？就是人多！只要拥有足够多的在线玩家，就有可能让玩家们花RMB买装备、买游戏币。《魔界》无疑是做到了这一点，但能维持多久就不好判断了，毕竟现在的市场已经不是《传奇》上市运营的网络游戏黄金年代了。

剑侠情缘Online——国内单件网络游戏虚拟物品成交价最高的就是当年《剑侠情缘Online》里的第一把黄金剑了。抛开十几万的成交价格不谈，就只凭买主拿飞机当出租车的气派——当天从广州飞到成都买装备，买完又当天飞回广州——也没什么人能比得上了。

▲游戏中的大马虎是否也是一身黄金呢？

●最流行的多G游戏

魔兽世界——估计如果笔者不写《魔兽世界》，可能会被人在街头板砖伺候，闷棍陷阱也在所难免，所以还是乖乖的把《魔兽世界》算上，更何况，现在国内打宝工作室盈利最大的游戏还是《魔兽世界》。全世界600万魔兽玩家有400万在中国，好游戏，玩的人自然多，市场潜力巨大，而且还有广阔的海外市场，只要有销售渠道，卖《魔兽世界》金币，想不赚钱都难。资料篇《燃烧的远征》是近期的一块大蛋糕，相信很多职业游戏商人早就为在魔兽中大赚一笔做好了充分的准备。


▲奥妮拍卖行

▲燃烧的远征将会是G币的远征

●最有发展潜力的多G游戏

武林外传——玩游戏的总有两种人，一种是愿意花钱的，一种是不愿意花钱的。但对于漂亮的时装、必需的任务物品，没有人会不感兴趣，于是道具收费的《武林外传》自然而然的成为两种游戏人群的利益交换场所。除非没人玩《武林外传》了，或者大家商量好全都不买收费道具了，不然拥有众多另类有趣道具的《武林外传》是很难从多G游戏的行列中出局了。


▲小齐将为《诛仙》带来更多人气

诛仙——同《魔界》一样的道理，庞大的用户基础是成就多G游戏的必要条件，八百万《诛仙》小说迷，再加上上千万的任贤齐的粉丝，随便有个十分之一成为《诛仙》游戏的用户，也是件了不得的事情啊。再加上《诛仙》推出的几个创新点，近期网游市场的新作《诛仙》可谓挣G潜力极高。

●最妖的多G游戏

征途——被誉为史上最烧钱的网络游戏的《征途》，是玩家拼命花G的游戏，也许不能排入多G游戏之列，但它却是第一个喊出给玩家发工资的游戏，权且把这工资当成G吧。被媒体称为"多智而近妖"的史玉柱在他的《征途》中颠覆了传统的升级方式，你可以老老实实的当一个免费玩家，也可以在游戏中挥RMB如土而成为至尊玩家。不过想在《征途》中得到工资也许就需要花掉更多的金钱了。



▲发工资的征途



▲大航海时代 OL 繁荣的商人公会

●不得不提的非多 G 游戏



▲游历四方的大航海

大航海时代 Online——最接近于真实世界的，以贸易为主题的网络游戏。在游戏中有着和现实几乎一致的最合理的贸易体系，笔者一直认为在《大航海时代 Online》里能成为一方巨富的人，绝对有潜力在现实市场中成就一番事业。建议有志于玩转网游商业系统的玩家先去《大航海时代 Online》中锻炼自己的经营头脑，之后当你再投入到其他的游戏时，面对纷繁的游戏内市场操控绝对会有驾轻就熟之感。



▲休闲类游戏的挣钱宝地

●最不可能成为多 G 游戏的游戏

所有休闲类道具收费游戏——永远不要指望有人愿意从你手里买《劲舞团》或者《街头篮球》的道具，就算有人想买，那也没法卖啊，钱都让你赚了，游戏公司怎么办？不过话说回来，休闲类道具收费游戏的玩家买道具的狂热劲头确实吓人，每个月花一千多块买小喇叭去频道里刷屏的大有人在。所以，最赚钱的就是休闲类道具收费游戏，但这个钱玩家赚不到，那都是游戏公司的，因此最不可能成为多 G 游戏的就是休闲类道具收费游戏。

三、盘点网络游戏商业生存手段

我们姑且把通过游戏获取利益来维持自己生活和发展所需的各种方式，称为网络游戏商业化生存方式，而这些商业化生存者所采用的手段，自然就是网络游戏商业化生存手段了。

寻找到自己认为有市场的多 G 游戏后，就要琢磨琢磨用哪种方式来赚取自己在游戏虚拟交易行业里的第一桶金了。

如同现实社会里我们会根据人的劳动方式和收入水平把人分成各种类型一样（首先声明笔者绝无将人分成三六九等之意，任何劳动只存在社会分工不同，而无高低贵贱之分。），我们也按这种类型来划分一下网络游戏商业化生存的手段。

▲被工作室广告淹没的综合频道

●基础收集型：

在国际上，这种类型的玩家有个响亮的名称——装备猎人，而在国内的游戏行业里这类人通常成为"打宝农民"。他们得 G 的手段很机械，也很简单，就是通过自己努力，在游戏中通过长时间的打怪采集来换得大量的游戏币；在极易暴装备的刷怪点长期蹲守，将所暴高级装备出售给其他玩家而获得游戏币。这些玩家如同现实社会经济体系中基础产品的生产者和收集者，通过出卖自己的劳动力或自己生产的产品来换取收入。由于宝物的暴率和个人的幸运程度不同，这类玩家的月收入不会很稳定，但大多数时候还是比较低的。

▲基础生产者不可避免的成为被剥削阶层

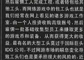
流程：

个人：进行游戏→获得游戏币或装备→通过网络寻找买家→出售游戏币或装备

游戏工作室员工：进行游戏→获得游戏币或装备→上缴给工作室老板→领取工资和奖金

●包工头型：

现实社会里最常见的包工头并不负责实际的工程操作，只负责接工程，然后雇佣工人完成工程，或者转包给其他工头。而网络游戏中的包工头也就是我们经常在网上看见的诸多游戏工作室，由一个人投资收购高级账号，然后雇佣一批基础收集型员工来赚取更多的游戏币和装备，从而获得更大的收益。最有名的大型工头莫过于国际巨头 IDG 公司，不过网游市场的瞬息变化导致工头们也是要承担很大的风险的，近期传言的中国 IDG 拖欠各游戏工作室的销售款的消息就可见一斑。



▲以奇趣道具著称的武林外传

流程：

游戏工作室：招募员工→整合每个员工所上缴的游戏币和装备→通过网络寻找买家或大型虚拟财产交易公司→出售游戏币或装备

虚拟财产交易公司：建立国外销售渠道→大量收购游戏币（以外国服务器居多）→通过渠道进行销售赚取差价

●投机取巧型：

▲物品丰富的拍卖行

不可否认，有些游戏行业从业人员在和玩家交流的时有意无意的会透露出一些游戏更新方向的内部信息，而得到这些信息的人自然就可以通过事先底价收购紧俏物品，在更新后以抬价销售的方式获取差价。举个例子，2005 年某游戏更新后，一种原本廉价到玩家随手丢弃的宝石变成了合成高级装备的必需品，有玩家提前得到消息后，囤积了大量这种宝石，更新之后这种宝石的价格立即翻了一千倍不止。


▲传奇的装备

网络游戏和现实经济紧密结合起来。一把游戏中的极品屠龙刀动辄开价上万，售价几千元人民币的装备，账号比比皆是。不少运气好暴出极品，或者实力超群一路PK夺取装备的玩家在当时着实狠赚了一笔。而利用游戏BUG和外挂牟取暴利的少数人更是摇身一变成了暴发户。中国玩家第一次发现，原来玩游戏真的是可以赚钱滴！

从此，交易功能、摆摊功能成为每个游戏的标准配置，而没有交易功能的MUD也正式淡出网络游戏舞台。

两年前，2005年，由美国暴雪制作的号称史诗级的大型网络游戏《魔兽世界》来到中国，玩家们在游戏中发现了一个充满好东西的地方，它叫"拍卖行"，一个可以不用在线摆摊也能将产品卖给其他玩家的地方，一个系统收取一定保管费用的规范化的交易场出现。

未来的的游戏设定中还会出现怎样的经济元素呢，让我们拭目以待！

二、创造财富神话的多G游戏

想赚钱，自然先要知道在哪里可以赚到钱。我们的目标一定要放在那些用有足够多购买能力玩家的多Gold游戏（以下简称多G游戏）上，不然辛苦弄来的装备卖不出去可就只能空欢喜一场了。


▲大量的玩家是商业的根本

●最早期的多G游戏

传奇——无论从哪方面来看，《传奇》都是最早的而且持续时间最长的多G游戏，甚至由于其装备的过于昂贵，无数的《传奇》私服火了起来。直到今天，只要祭出谷歌和百度，输入关键字"传奇""装备""出售"，就能找到数十万条相关信息。笔者的一个哥们儿当年在自己家的网吧里构架了一个《传奇》私服，一不小心竟然成了百万富翁。

奇迹——《奇迹》虽然毁在了无尽的外挂和私服手里，不过《奇迹》推出的装备属性追加设定，着实让玩家疯狂了一把。一套+11的卓越，有朋友卖到两万多RMB。就连笔者家乡的小电脑街上，也一度被各种电脑公司贴满了出售《奇迹》宝石、装备的广告。从此以后装备属性的可追加系统成为各个网络游戏的必选，而那些可追加属性的物品也成为市场交易中的宠儿。

▲常见的奇迹外挂





●最不可思议的多G游戏

魔界——一款产品内容毫无特色可言的网络游戏，被最直接最露骨的方法炒作成了一款拥有不错在线人数的游戏。成为多G游戏最基本的条件是什么？就是人多！只要拥有足够多的在线玩家，就有可能让玩家们花RMB买装备、买游戏币。《魔界》无疑是做到了这一点，但能维持多久就不好判断了，毕竟现在的市场已经不是《传奇》上市运营的网络游戏黄金年代了。

剑侠情缘Online——国内单件网络游戏虚拟物品成交价最高的就是当年《剑侠情缘Online》里的第一把黄金剑了。抛开十几万的成交价格不谈，就只凭买主拿飞机当出租车的气派——当天从广州飞到成都买装备，买完又当天飞回广州——也没什么人能比得上了。

▲游戏中的大马虎是否也是一身黄金呢？

●最流行的多G游戏

魔兽世界——估计如果笔者不写《魔兽世界》，可能会被人在街头板砖伺候，闷棍陷阱也在所难免，所以还是乖乖的把《魔兽世界》算上，更何况，现在国内打宝工作室盈利最大的游戏还是《魔兽世界》。全世界600万魔兽玩家有400万在中国，好游戏，玩的人自然多，市场潜力巨大，而且还有广阔的海外市场，只要有销售渠道，卖《魔兽世界》金币，想不赚钱都难。资料篇《燃烧的远征》是近期的一块大蛋糕，相信很多职业游戏商人早就为在魔兽中大赚一笔做好了充分的准备。


▲奥格拍卖行

▲燃烧的远征将会是G币的远征

●最有发展潜力的多G游戏

武林外传——玩游戏的总有两种人，一种是愿意花钱的，一种是不愿意花钱的。但对于漂亮的时装、必需的任务物品，没有人会不感兴趣，于是道具收费的《武林外传》自然而然的成为两种游戏人群的利益交换场所。除非没人玩《武林外传》了，或者大家商量好全都不买收费道具了，不然拥有众多另类有趣道具的《武林外传》是很难从多G游戏的行列中出局了。


▲小齐将为《诛仙》带来更多人气

诛仙——同《魔界》一样的道理，庞大的用户基础是成就多G游戏的必要条件，八百万《诛仙》小说迷，再加上上千万的任贤齐的粉丝，随便有个十分之一成为《诛仙》游戏的用户，也是件了不得的事情啊。再加上《诛仙》推出的几个创新点，近期网游市场的新作《诛仙》可谓挣G潜力极高。

●最妖的多G游戏

征途——被誉为史上最烧钱的网络游戏的《征途》，是玩家拼命花G的游戏，也许不能排入多G游戏之列，但它却是第一个喊出给玩家发工资的游戏，权且把这工资当成G吧。被媒体称为"多智而近妖"的史玉柱在他的《征途》中颠覆了传统的升级方式，你可以老老实实的当一个免费玩家，也可以在游戏中挥RMB如土而成为至尊玩家。不过想在《征途》中得到工资也许就需要花掉更多的金钱了。



▲发工资的征途


▲网游中的摆摊大军

当然，这样的投机机会毕竟相对较少，而且游戏公司对游戏更新所加入的新内容也越来越明朗化，是否想投机就要看玩家们自己的兴趣和悟性了。《魔兽世界》资料片《燃烧的远征》在今年夏天就要开始了，那些囤积了大量宝石和瑟银矿的财主们是亏是赚马上就能见分晓了。

流程：

获得信息→大量低价收购游戏道具→等待游戏更新→按照市场价出售存货

●营销炒作型

这种类似于垄断的经营类型被当作网络游戏内市场经营的最高境界。毫无疑问的，它包括所有商业活动中都有的最基本形式——收购。这些大财主般的玩家用较低的价格大量收购一种物品，然后再抬高价格进行零售，从而赚取差价。

真正的营销炒作又分为两种手段。

第一种，营销。采取这种方式首先必须要有雄厚的资金，不是富甲天下也要豪强一方。因为你要做的是控制你的目标游戏区里某种道具物品的市场。最基本的流程就是收购，大量收购你看好的这种必需品，等到大部分的存货由你控制的时候，处在该物品垄断位置的你拥有对该物品的价格处置权，卖什么价钱，完全你说了算。但是由于实际操作过程过于繁琐，所以一般都是由一个公会或多人联合来进行。最明显的就是在许多点卡收费的游戏里，每个区的点卡兑换游戏币的价格都是由一部分级别很高或者资金实力很雄厚的玩家来控制的。

第二种，炒作。这种手段相对来说就简单很多了，但前提是炒作的进行着需要有过人的说服能力。在游戏中制造舆论，或者在玩家论坛撰写一系列的评论、攻略来提升某种道具的价值，当大多数人认同这种道具的价值的时候，就是出售手中存货的时机了。

流程：

批发零售：以比市场价较低的价格大量收购各种消耗品→整理→以市场价格摆摊销售

营销：选择有升值潜力的道具大量收购→整理→囤积→控制较大百分比的存货→抬高价格出售

炒作：以市场价大量收购道具→整理→制造有利于自己产品的大量舆论→等待玩家认可→抬高价格或以新的市场价出售。

四、赚钱啦赚钱啦！

说了半天，看上去非常复杂，其实每个玩家都有过或简单或繁琐的虚拟物品交易经历。不断出现的各种游戏工作室从一个侧面证明了游戏虚拟交易市场的兴旺发达，而一些游戏厂商刻意炒作的高价买卖装备的事件也使网游的内部市场看上去异常活跃，也许有不少年轻人已经做起了边玩游戏变发财的美梦。笔者在重庆教书的时候就有学生说：老师，我去开个游戏工作室，你入股吧，过半年咱就都有车有房了。当时的感觉就好像听见那首经典的手机彩铃："赚钱啦赚钱啦！"


▲《武林外传》中的摆摊

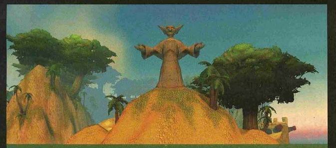

▲梦幻西游跑商外挂


▲征途玩家现代化的家

事实上，网络游戏的虚拟交易市场同现实生活中各种传统行业的市场一样，有着不小的风险系数。比如做游戏工作室，最主要的问题就是寻找能长期稳定结款的销售渠道，就好比我们开了一家工厂生产老式的FC红白机，虽然怀旧的人很多，但如果我们不能把生产出来的游戏机卖到他们手里，把钱收回来，那么最后还是会破产。

笔者的学生在笔者的建议下去试着寻找销售渠道，不出所料的，以失败告终，遂放弃了开游戏工作室的想法。在这里笔者也想提醒大家，网络游戏市场也许是金山银海的聚宝盆，但不一定适合每个人。作为一个普通玩家，玩游戏，最大的事情莫过于快乐，如果能用你的智慧在游戏中获取金钱，过上游戏点卡自给自足的日子那更是锦上添花，但如果为了挣这个小钱荒废了学业，累坏了身体，可就大不值当了。

"赚钱啦赚钱啦"这样的歌，随便听听就好，无论是游戏还是生活，脚踏实地，用自己的勤劳和智慧去创造财富，才是人生最大的乐趣。■


▲WOW 商人的标志－地精

简单的杀怪过程，而初代中黑骑士和影狼两个极具代表性的经典 BOSS，则让人有一种棋逢对手、惺惺相惜的缠斗快感。

回到"300"，这部电影的叙事手法，和动作游戏关卡制的方式表现非常类似。开篇对斯巴达"高尚"、"自由"的光环和对薛西斯大军妖魔化的对比，相当于一款游戏的开场动画。三天的战事相当于不同场景的三个关卡，其中的"杂兵战"同样和 ACT 游戏中的场面一样热闹非凡，有只会"送经验值"的低级杂兵，有投掷魔法爆弹的远程攻击兵种，有头戴面具、手持日本忍者小太刀的敏捷型兵种，更有大象、犀牛、巨人组成的 BOSS 战，纵然 NPC"伤亡惨重"，而主角涅奥尼达斯始终具备不死之身，所以当片尾高潮中，"大帝"涅奥尼达斯将长枪奋力一掷之时，我真的怀疑下面要发生的就是历史的大逆转——波斯王薛西斯中枪身亡了！所以当涅奥尼达斯以中国秦朝"送死流"刺客——无名式的万箭穿心死法英勇献身后，观众心中一定有很多的不甘吧——"都冲到 BOSS 了，这游戏咋得就不整个读盘功能哩？"



谁侮辱了谁？——尤维·波尔的双重意义

正是因为游戏与电影之间各自的表现手法和侧重点都存在非常大的差异，因此才有了"游戏是对电影的侮辱"这句出现在"家游"第五期新闻栏中对"300"的观众评语。究竟是谁侮辱了谁，继续这个话题，不得不提到一个名叫尤维·波尔（Uwe Boll）的导演。

■尤维·波尔这个热爱游戏的电影"导演"，只可惜拍出来的片子通常会被人评价为"内容空洞"。

这个名字大家应该会有点印象，就是这个人，邀请曾经批评过他作品的影评家们上台进行真人 PK 拳赛，以宣泄自己的郁闷心情，"家游"的新闻栏曾经对此有过报道。波尔是一个热衷游戏题材改编电影的导演，经他之手诞生的作品就包括了《死亡之屋》、《吸血莱恩》、《鬼屋魔影》等游戏的电影版，这些作品无一例外的遭遇了影评人和游戏玩家的激烈抨击。客观看来，波尔亲自创作的剧本质量尚可，一向视品牌为生命的暴雪甚至将《星际争霸》电影版的改编权交给了他。但波尔总是以一个游戏玩家的眼光来处理影片，动作场面完全按照游戏的模式来安排，这些恶评如潮的电影具备了电影最不能有的两个"特色"——内容空洞、对白弱智。更有甚者认为波尔只适合打游戏，根本不够资格当导演。每逢波尔出门，将其在大街上认出的游戏迷们总要上前实施臭鸡蛋、烂番茄之类的招呼。如此狼狈的导演待遇，起码说明了游戏和电影两种娱乐方式之间的那道看不见的界限。

事实上，在为数不多"尚可一看"的游戏题材改编电影中，依然存在着故事结构混乱、剧本与场面完全失控这样严重的问题。由于这类题材主要受众是游戏迷，一些熟悉的角色和"名场面"在游戏中再现，这比故事的张力、人物的表现要重要许多，也正是因为这种完全错误的拍摄思想，使得这类题材电影成为了名副其实的烂片集中营。

90 年代初期美国几大影片制作商曾经在二线影院中试验过一种"互动电影"，试图解决火爆的录影带租赁业务导致的影院杀房危机，其原理就是在剧情推进的关键时刻将影片暂停，出现若干个事先拍摄好的剧情分支，由观众按动座位上的表决器进行投票，来"选"出剧情的进一步发展。由于这种特殊的互动性，确实引起了一定的轰动，但这项业务根本无法继续推广，因为在短暂的新鲜感之后，观众感觉到了这种所谓的互动式观看方式和电影固有的欣赏模式格格不入。再来看游戏业，以《合金装备Ⅱ》为代表的诸多号称"电影化游戏"的作品尽管风光无限，但其中却存在着非常明显的失衡现象，而打着电影旗号的这类游戏作品（以电影改编游戏为甚），更是"粗制滥造"的代名词。无论是彻底游戏化的电影，还是彻底电影化的游戏，对于玩家和观众而言都是一场灾难。电影和游戏由于其本质的不同，任何一方将对方吃掉，都不可能完成"消化"的过程，但这并不代表二者之间是无法共生的。



■尤维·波尔这个暴力分子似乎也只能拿思想简单的动作游戏做文章。

■《生化危机Ⅱ》的大杂烩描写方式，即得不到玩家的认同，又破坏了影片的节奏。

■影片《寂静岭》情节方面的再创作对改编起到了一定的积极作用。

从《魂斗罗》到《使命召唤Ⅱ》——电影和游戏的相互借鉴

■蜻蜓点水式

综上所述，电影和游戏之间相互大量借鉴表现手法和各自元素，是一件风险极大的工作，为此，以蜻蜓点水的方式借鉴各自的某一局部特色，将其放大后与自身的表现方式相结合，这是相当"安全"，并且是收益巨大的共生方法。在游戏作品中的这种表现手法，始于不少玩家们的"游戏启蒙软件"——FC 版《魂斗罗》，这款作品中的两名主角比尔、兰斯，其原型正是来自于 80 年代两部重量级动作片——《铁血战士》和《第一滴血》中的施瓦辛格和史泰龙。由于 FC 和 SFC 时代的画面还无法达到很高的精度，因此在使用电影明星的形象来塑造游戏主角，仅仅用一个轮廓就可以做出非常神似的虚拟明星主角，而且还不用担心会惹上任何的法律纠纷。在小岛秀夫这位热衷电影的制作人挑起 KONAMI 公司开发大梁之后，这种做法几乎达到了登峰造极的地步。在他的作品中，《掠夺者》的 Gillian Seed 形象来自于《银翼杀手》中的哈里森·福特的扮相；《宇宙骑警》中 Onathan Ingram 和 Ed Brown，其原型正是"致命武器"系列的黄金搭档——梅尔·吉普森和丹尼·格洛弗的组合。至于著名的"合金装备"系列，其中的人设和故事脚本设计，更是多部经典影片的合体。Solid Snake 的形象来自于 80 年代老版《逃出洛杉矶》中的主角 Snake Plissken（在 MGS2 平地篇中化装为海豹队员的 Snake 正是化名为 Iroquois Plissken）；一看到 Big Boss 的肖像就让人联想到越老越有味的著名演员肖恩·康纳利，实际上，他正是小岛崇拜的演员之一。至于这个系列中的配角，坎贝尔上校、左轮山猫、美林等，均可以在电影作品中找到他（她）们的原型所在。而整个



■魂斗罗角色的原型



■SNAKE 和《逃出洛杉矶》中主角 SNAKE 的对比



■BOSS 的原型肖恩·康纳利



■BIO0 中瑞贝卡的原型滨崎步



■周董 COS 的三国无双

MGS 系列，也充满了对多部经典动作影片致敬的痕迹。

这种对电影的借鉴模式更多的运用在原创游戏之中，由于玩家对这类初来乍到的游戏缺乏认知，以明星的形象作为切入点，会起到一石二鸟的效果。因此，在 2000 年之后新一代主机和高性能 3D 加速卡面世之后，在原创游戏中购买明星肖像使用权，由明星来主演、代言游戏，成为了 CAPCOM 的一道招牌菜。如"鬼武者"系列中的金城武、松田优作、让·雷诺三位主演，《玻璃蔷薇》中的松冈昌宏、《生化危机 0》中的演崎步、《失落星球》中的李秉宪等等。

电影由于拥有大量的明星作为后盾，因此在主角人选上还不至于求助于虚拟偶像。电影以"蜻蜓点水"的方式借鉴游戏元素，更多的是体现在动作戏的细节设计上。《黑客帝国 Ⅱ》中的"名场面"——Smith 百人战中，被特工包围的 Neo 以双手持棍的方式施展"秋风扫落叶"的旋转棍法，然后将棍插入地面作为支撑，身体与地面平行，以棍为圆心做 360 度飞旋的动作，就取材于《真·三国无双》系列中马超的无双乱舞；"黄金甲"中片尾的广场上的"大军对大军"，根据周董的介绍，拍这场戏中他玩了"中国古代题材游戏"以感受古战场的氛围，根据好事者反馈、路边社消息和笔者对该场面的目测来判断，周董玩的极有可能也是《真·三国无双》。《卧虎藏龙》已经让"中国功夫"成为了好莱坞动作片的必备成分，那些想像力日益匮乏的导演们，更热衷于在《VR 战士》、《铁拳》等热销格斗游戏中去寻找自己的灵感。

■排山倒海式

老谋子曾经曰过，一部好的电影，多年后你可能记不住它的情节，它的主角，甚至是它的名字，但它的色彩，它的气氛会永远在你的脑海中留下印迹。游戏对经典电影氛围的模仿，更多的也是通过对它的色调的还原来进行的，这方面一旦处理好了之后，就可以让游戏展现出一种和电影场面一样排山倒海的气势。



■众多游戏作品对《黑鹰坠落》的模仿

■战争题材游戏脚本设计的新宠——《黑鹰坠落》

以目前非常火爆的战术射击游戏为例，影片《黑鹰坠落》已经成为了一个重要的参照对象。BHD 的影片呈现出一种绘画性的视觉价值取向，用一种油画质感的影像，使得整个战争场面笼罩在焦枯与残酷之美中。影片以蓝色调将黑（战场硝烟）、黄（大地、炙热的空气）完美的串接起来。对于这个特性，各款巷战题材射击游戏均有呈现，但在整体视觉效果上，它们之间也有不小的差距。由于一款游戏的流程时间要大大超过这部 144 分钟的电影，因此在总体色调不变的情况下，必须注重画面细节的表现力，如果只有基调色而没有丰富的变化，那必然会使玩家感到单调、乏味。对于流程普遍超过十小时的游戏而言，这种缺点是致命的。这就要求游戏美工人员在确立基调色的面积统治优势的同时，必须设置了小面积对比强烈的点缀色、强调色、醒目色，由于其不同色感和色质的作用，会使整个色彩气氛丰富。如《幽灵行动：尖峰战士》的 PC 版通篇就是以蓝、黄色调为主（在低配置机器上尤为明显），缺乏 XBOX360 版中丰富的特效作为视觉点缀。即便是 05 年的《全能战士》，也注重使用各种粒子、空气效果来加强画面的氛围感。在这些游戏中尽管没有刻意用脚本去模仿《黑鹰坠落》的场面和情节，但玩起来有一种厚重的电影质感。







■在影片《罗拉快跑》中充分运用了 S&L 系统

在这一模式的相互借鉴中，电影更倾向于借助游戏的某些机制来为自己标新立异的风格服务，如《罗拉快跑》、《一个字头的诞生》的故事结构就非常类似于游戏的 S&L，使得整部影片的叙事手法新颖别致、妙趣横生；电视剧《求婚大作战》的结构和一款恋爱养成游戏非常接近，就好像恋爱养成游戏里过完关，发现所得到的不是完美结局，又读存档重新选择一点一点改变结局；暴力美学大师昆汀的很多作品，充满了超常规思维，其动作场面、叙事方式的夸张风格更类似一款游戏的设计，《杀死比尔》就是这一风格的极致体现。

■精雕细琢式

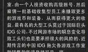
想要游戏具备电影的节奏感和戏剧性场面，就必须依靠固定脚本的方式来组织游戏，从本质上说，这种手法的目的就是以限制玩家行动自主性的方式来触发一个个精心设计好的脚本。对于游戏而言，这是一种风险极大的借鉴模式，因为这很容易造成游戏中被动和互动间的失衡，最典型的例子就是 MGS2，玩家的流程就是将全篇长达 10 小时的对话、过场串接起来，与其说是在玩游戏，不如说是充当一个跑腿的。尽管这款游戏在"思想性"上达到了前所未有的高度，小岛秀夫在这部作品中倾注了他太多的思考，诸如基因技术、思想控制、虚拟现实等主题，即便是独立写一部剧本也绰绰有余，但这些东西对于一款需要实际操作游戏来获得乐趣的玩家而言，显然是次要的，游戏中的互动和被动就这样被本末倒置了。在"使命召唤"系列中，"最佳无版权战争电影改编小组"Infinity Ward 尽管没有安排像 MGS2 中众多无法实际操作的内容，但为了突出战场的演出效果，游戏中对脚本的设置更加苛刻：看似很大的战场，都被铁丝网、矮墙和地雷阵圈出了狭窄的既定行动路线，各种事件脚本不但数量众多，而且触发的条件非常严格，这就导致了 COD2 中不按照既定路线行动是死，不按时触发下一脚本的后果还是死。为了营造战场氛围，无脑队友总是可以从自己身后源源不断的前仆后继。为了将玩家向下一个脚本触发点"驱赶"，前方尚未占领的路点都可以无限复活出新的敌兵。从 COD2 中忽略 HP，在中枪后仅休息几秒就可以重新投入战斗这项设定来看，


▲大航海时代 OL 繁荣的商人公会


▲游历四方的大航海

●不得不提的非多 G 游戏

大航海时代 Online——最接近于真实世界的，以贸易为主题的网络游戏。在游戏中有着和现实几乎一致的最合理的贸易体系，笔者一直认为在《大航海时代 Online》里能成为一方巨富的人，绝对有潜力在现实市场中成就一番事业。建议有志于玩转网游商业系统的玩家先去《大航海时代 Online》中锻炼自己的经营头脑，之后当你再投入到其他的游戏时，面对纷繁的游戏内市场操控绝对会有驾轻就熟之感。



▲休闲类游戏的挣钱宝地

●最不可能成为多 G 游戏的游戏

所有休闲类道具收费游戏——永远不要指望有人愿意从你手里买《劲舞团》或者《街头篮球》的道具，就算有人想买，那也没法卖啊，钱都让你赚了，游戏公司怎么办？不过话说回来，休闲类道具收费游戏的玩家买道具的狂热劲头确实吓人，每个月花一千多块买小喇叭去频道里刷屏的大有人在。所以，最赚钱的就是休闲类道具收费游戏，但这个钱玩家赚不到，那都是游戏公司的，因此最不可能成为多 G 游戏的就是休闲类道具收费游戏。

三、盘点网络游戏商业生存手段

我们姑且把通过游戏获取利益来维持自己生活和发展所需的各种方式，称为网络游戏商业化生存方式，而这些商业化生存者所采用的手段，自然就是网络游戏商业化生存手段了。

寻找到自己认为有市场的多 G 游戏后，就要琢磨琢磨用哪种方式来赚取自己在游戏虚拟交易行业里的第一桶金了。

如同现实社会里我们会根据人的劳动方式和收入水平把人分成各种类型一样（首先声明笔者绝无将人分成三六九等之意，任何劳动只存在社会分工不同，而无高低贵贱之分。），我们也按这种类型来划分一下网络游戏商业化生存的手段。

▲被工作室广告淹没的综合频道

●基础收集型：

在国际上，这种类型的玩家有个响亮的名称——装备猎人，而在国内的游戏行业里这类人通常成为“打宝农民”。他们得 G 的手段很机械，也很简单，就是通过自己努力，在游戏中通过长时间的打怪采集来换得大量的游戏币；在极易暴装备的刷怪点长期蹲守，将所暴高级装备出售给其他玩家而获得游戏币。这些玩家如同现实社会经济体系中基础产品的生产者和收集者，通过出卖自己的劳动力或自己生产的产品来换取收入。由于宝物的暴率和个人的幸运程度不同，这类玩家的月收入不会很稳定，但大多数时候还是比较低的。

▲基础生产者不可避免的成为被剥削阶层

流程：

个人：进行游戏→获得游戏币或装备→通过网络寻找买家→出售游戏币或装备

游戏工作室员工：进行游戏→获得游戏币或装备→上缴给工作室老板→领取工资和奖金

●包工头型：

现实社会里最常见的包工头并不负责实际的工程操作，只负责接工程，然后雇佣工人完成工程，或者转包给其他工头。而网络游戏中的包工头也就是我们经常在网上看见的诸多游戏工作室，由一个人投资收购高级账号，然后雇佣一批基础收集型员工来赚取更多的游戏币和装备，从而获得更大的收益。最有名的大型工头莫过于国际巨头 IDG 公司，不过网游市场的瞬息变化导致工头们也是要承担很大的风险的，近期传言的中国 IDG 拖欠各游戏工作室的销售款的消息就可见一斑。

▲以奇趣道具著称的武林外传

流程：

游戏工作室：招募员工→整合每个员工所上缴的游戏币和装备→通过网络寻找买家或大型虚拟财产交易公司→出售游戏币或装备

虚拟财产交易公司：建立国外销售渠道→大量收购游戏币（以外国服务器居多）→通过渠道进行销售赚取差价

●投机取巧型：

▲物品丰富的拍卖行

不可否认，有些游戏行业从业人员在和玩家交流的时有意无意的会透露出一些游戏更新方向的内部信息。而得到这些信息的人自然就可以通过事先底价收购紧俏物品，在更新后以抬价销售的方式获取差价。举个例子，2005 年某游戏更新后，一种原本廉价到玩家随手丢弃的宝石变成了合成高级装备的必需品，有玩家提前得到消息后，囤积了大量这种宝石，更新之后这种宝石的价格立即翻了一千倍不止。

GAME MOVIE 游戏电影

GAME、MOVIE 谁侮辱了谁?

谈互动和被动娱乐载体的共生之道

文/十大恶劣天气



"这游戏做得像电影一样!",这句话对一款游戏作品而言,是最好的溢美之辞。把这句话的宾主关系对调一下,变成"这电影拍的跟游戏一样",这句话是否有具有同样的意义呢?毫无疑问,这是一句反话,而且用它非常适合来评价《斯巴达 300 勇士》这部影片。

被喻为暴力美学巅峰作品的《斯巴达 300 勇士》尽管目前的全球票房已经轻松突破一亿,这部被国内观众讽刺为"300 内裤超人野外大露出"的电影,显然已经步《无极》、《夜宴》等"国产大片"之后尘,华丽的画面无法掩盖空洞的故事和苍白的人物,受到了东西方影评人的一致声讨。

当然,这部电影并不是所谓的史诗历史剧,它改编自漫画,而漫画作品中的情节元素往往并不是最重要的。漫画作品体现着一种速度感和力量感的完美结合,切换及连接镜头的运用,使得每个漫画之间犹如电影的分镜设计,借助读者的想像力,将静的线条转化为动的场景,简单的故事是由画面直接表现出来,显得干净利落,这使得往往一个很老套的故事,在漫画师出色的演绎下,都可以让人欲罢不能。一个好的漫画作品给人留下难以磨灭的印象并不来自于故事,而是数个震撼力极强的场景。



■影片《斯巴达 300 勇士》改编自漫画,其中的画面也表现出更多静态的美感。

无疑,"300"对这些漫画技法的痴迷,已经忘却了构成电影的基本元素。单薄的故事,脸谱化的人物使之不能算是完整意义上的"电影",当然,这部记录在胶片上的影像作品肯定也不是"漫画",那么它是什么呢?

空无一物的演员在同样空无一物的绿幕前 YY 着道具、布景,进行着表演。CG 技术加工而成的那些气势恢宏的场景中,崇尚自由、骁勇善战的"人"和面目狰狞,嗜血残暴的"兽"之间殊死搏杀,在黄、黑色调的影响中,那种混淆人兽面目的漫画元素,在影片得到忠实的复制。在矛矛到肉,刀刀见血的暴力呈现下,动作场面一气呵成,斯巴达的英雄好汉们以匪夷所思的动作来切割着源源不断从屏幕两侧冒出来的敌人,顷刻之间已是尸横遍地、血流成河。如果说这部影片中有震撼人心的元素的话,也只可能来自于它的动作场面,而不是故事情节。"300"不是严格意义上的电影,更不是漫画,它只是一部不能操作的 ACT 类型的游戏。这是因为,它不具备一部电影所应具备的完整元素,但倒有不少游戏的特色:有血有肉的人物不是 ACT 游戏所需要的,玩家更关注的是人物华丽而威猛的招式,在"300"中,这同样是导演和观众所关注的目标;故事、叙事手法所带来的情绪调动也不是 ACT 所需要的,故事背景在 ACT 中同样也只是给接下来的杀戮提供一个理由,玩家所在乎的不是主角有何种苦大仇深的宿命,敌方角色的人性化描写同样属于无用功,玩家要做的,就是将这些外形丑陋无比的怪物用游戏所提供的暴力元素组合为一场华丽的视觉盛宴。同样,"300"也不需要 1962 年旧版同名历史题材影片中以中立为特色的叙事手法,在新版影片中,打着"波斯"旗号的敌人,其存在不过是故事叙事所必须的功能要素而已。他们只有一个功能,即在英雄实现自我的艰难过程中,由它们来充当被排除、被碾压的障碍物,所以,它们邪恶而丑陋的外形、野蛮而残忍的作风,均是在增加自己的这种"功能要素"。这就和三流的动作游戏中对敌人那种笨拙不堪、浑身欠揍的外形设定非常类似。就象充斥大美国主义的好莱坞动作影片,充当反派的阿拉伯、俄国人总是残忍和其愚蠢程度成正比,这种刻意造成的视觉污染,使得屏幕上他们的死变成了观众的一种解脱,一种放松,甚至可以像《真实的谎言》中不断以愚蠢举动去开展丰富多彩自杀活动的那群笨蛋一样,以其生命的消失来博观众一笑罢了。这类电影的叙事手法拙劣不堪,真正在讲故事的电影,会为每个人物都赋予真实的心理和性格,而不会像僵尸、怪兽一个样子,按照我们无法理解的方式说话、行动。即便是 ACT 游戏,对敌人的设定也并非只有一味的丑化这一条路可走,"鬼泣"系列后两作的衰落,除了动作元素始终无法达到一代的高度以外,敌兵设计风格的单一化也是一个很重要的原因,这两款游戏中充斥着大量的那种依靠巨大体型进行狂轰滥炸的低级 BOSS,这种 BOSS 战仅仅是一个

■夸张的暴力美学和视觉冲击是构成影片的主要元素,也正是因此该片遭到了广泛的批评。



■在现代背景的《使命召唤Ⅳ》中，《深入敌后》这部电影的名场面将不可避免的被再次COS

射击的精度、战术的正确性在这款二战射击游戏中已经处于次要地位，游戏的目的就是让玩家能够像观众一样，去观赏整个线性化脚本组成的战争大片而已，与其说是在玩射击游戏，不如说是在给一部战争电影充当一个群众演员，圆满的完成导演下达的各种吃力不讨好的任务。

COD系列中脚本的设计，无疑是为了战争场面的临场感服务的，但临场感不等于电影化。电影是一种情感媒介，电影艺术的创作活动之目的指向了情感的保存、宣泄、沟通和传递，这才是电影真正打动人的地方。靠脚本堆砌出来的临场感仅仅是一时的感官刺激，而存在感才是真正的打动玩家，在退出游戏后所久久回味的东西。二者的区别在于，临场感是感官的投入，而存在感则是情绪的融入。《寂静岭Ⅱ》这部SH系列艺术成就最高的作品中，除了结局中玛丽的独白以外，中间没有一段超过40秒的过场和大段的对话，但通过游戏所营造出的氛围，即便英文水平很差的玩家对剧本一无所知，依然可以和屏幕中詹姆斯的心灵深处产生共鸣，获得感动。



打通互动和被动之间的隔阂——操作和演出效果的统一

从上面我们可以得出一个结论，游戏和电影之间的相互借鉴只能从微观局部去进行，但二者又存在着某种共性，某种属于娱乐载体的有机联系，这又是什么呢？

评价一部电影的好坏，大体可以从故事、人物、表演三个层面进行。这三个要素并不是一部好电影的必备元素：多数的电影并没有多么强悍的剧本支撑，我们也许无法复述《谍影重重2》老套的故事情节，但无法忘记一个冷酷、干净利落、真实可信的特工杰森·波恩，这就是人物的魅力；在故事、人物都欠缺魅力的现实题材小成本影片中，依然有大量艺术价值极高的作品，诸多超级巨星从一开始也是平凡的，他们用来征服观众只有靠自己的表演。一部《狙击电话亭》，整个只有600万美元的制作成本，一个纽约的普通电话亭就是其全部场景，支撑整个影片的人物只有电话亭中的柯林·法瑞尔和神龙见首不见尾的基弗·萨瑟兰而已，主角斯图是一个靠白日梦欺骗自己，同时也欺骗别人的广告业务员，并没有什么魅力可言，整个故事用一句话就可以交代完成。就是这样一个以商业影片眼光看的三无产品（无剧情、无特技、无暴力），却能从一开始就抓住观众的心，靠的就是人物出色的表演。可见一部电影可以没有好的故事，没有魅力十足的人物，但绝对不能没有"表演"这一要素。

游戏和电影的唯一共性恰恰就在这里，玩家在一个游戏中的操作，就是一场电子世界中"表演"，出众的画面效果只能带来视觉上的愉悦，只有和操作联系在一起的演出效果才是玩家在游戏中的真正追求，游戏对电影元素的借鉴，并不是在人物肖像、场景设计上去生搬硬套，而是发挥自身的这种以互动方式完成表演的特色。

为了增加其演出效果，必然要借助脚本。脚本本身并不是一个坏的东西，关键在于它的触发方式。上文提到的MGS2、COD2中的演出效果属于被动触发模式，一个个电影质感非常强烈的脚本出现，而实际上跟玩家的游戏流程关系并不大。以《英雄本色》为代表的高观赏性游戏，主角的飞身鱼跃、子弹时间尽管是由玩家自己控制发动的，但这些视觉冲击力十足的动作场面，其操作非常简单，欠缺表演所应有的严谨度与仪式性，结果当操作马克斯·佩恩在枪林弹雨中大玩浮空乱射表演的时候，玩家会觉得这是人物自己的行为，而并非自己的"表演"，因为在人物表演各种枪战特



■格斗游戏《真侍魂》中模拟连贯动作的操作设计

技时，你在键盘上输入的仅仅只是普通的方向按键而已。从本质上看，《雷曼：疯狂的兔子》的游戏方式仅仅是一个单调的鼠标点选、绕圈操作，和日常Windows的桌面操作毫无二样，但却营造出一出卡通喜剧片的娱乐效果，这是因为游戏中大量妙趣横生的搞笑脚本，均是由玩家的操作来触发的，它的脚本触发是一个请君入瓮的过程，脚本通过玩家的操作作为反馈出现，不是强加给玩家，属于一种主动的触发模式。

游戏中的"搓招"在按键的安排和组合上必须具备一定的象征性，以单一按键为例，《实况足球10》射门系统中加入了脚法选择的操作，脚弓搓射使用的按键是R2，而正脚背大力抽射的按键是△，这些按键的布局和射门时脚触球的部位非常接近，其优秀的操作感正是通过这种极具象征性的按键设计来实现的。《真侍魂》中霸王丸的弧月斩和天霸封神斩两个表演度满点的霸气招式，在输入指令时摇杆的转动方向对于人物接下来的演出效果而言也是同样具备象征意义的。一款游戏的演出效果，最重要的是让玩家有一种玩提线木偶进行演出的操作感，而不是安排一大堆需要触发的视觉脚本，让玩家当一个置身事外的观众。



■《生化危机Ⅳ》过场中的QTE系统已经带给了玩家较强的投入感

■《战神Ⅱ》中主动的QTE操作

在规定时间内进行按键反应操作的QTE系统，在今天已经成为了动作游戏的一个标准设计，它为解决"表演"提供了一个很好的启示。在过场中安排紧急按键，QTE可以让本来固化的动画脚本，变成表面意义上的"互动电影"，在正确的按键操作下，主角用演出效果满点的帅气动作避开威胁，这种投入感让玩家产生了"是我控制了剧中人的表演"这样一个错觉（而实际上过场内容不会由于玩家的操作而改变，你什么也没有做，仅仅只是让这段动画顺利的播放下去而已）。在《生化危机Ⅳ》中里昂和克劳撒第一次对峙这场戏中，玩家一边听正邪两方高手潇洒的说出对白，一边用按键反应来享受见招拆招的格斗快感，而这段震撼力极强的QTE过场的实质，仅仅只是一段事先安排好的动画而已，玩家心知肚明，但却不能自拔，这就是参与表演的快感。

过场中进行的按键反应操作属于强制内容，我们姑且将其称为"被动式QTE"。在BIO4的流程中，QTE在大多数情况下只能起到紧急回避的作用。而在《战神Ⅱ》中，"主动QTE操作"出现了，游戏中的主动QTE在键位安排和按键模式上充分考虑到了演出效果和操作方式的统一，将战斗中所需要的技巧、速度和力量，通过对玩家操作QTE时的精度、速度和力量要求反应出来，"被动QTE"那种人为、机械的痕迹在这款游戏中已经基本上看不到。整个游戏中充满野性、霸气的演出效果和整体的大片气势，更是与QTE所带来的玩家参与感密不可分。



■Wii标志着体感操作时代的到来

结语

电影的表演和玩家的操作，是互动和被动娱乐媒介之间相联系的内在机制，也是二者之间相互借鉴的唯一通道。随着Wii所倡导的体感操作时代的到来，游戏操作和影视表演之间的隔阂将被逐渐打破，也许有一天，游戏和电影之间的界限也会变得模糊。■



歌曲名称：这一生只为你
出自游戏：《剑侠情缘网络版》
单曲发行时间：2003年8月
收录专辑：天下无贼
歌手：羽·泉
作词：翟廷雅
作曲：罗晓音

既然开篇以金山公司的游戏音乐为典型案例，那么这里就让他们继续打头阵吧。说实话，笔者是相当钦佩罗晓音的音乐功力的，不知是否可以用"音乐大师"这一称谓来形容他在国产游戏原创音乐领域所取得的成就，因为他的不懈努力，才有了金山今日如此之多的脍炙人口的游戏原创音乐作品。相信，他在众多玩家心目中的位置已经是大师级别了。当然，这首歌当年的走红，完全是因为从词曲两方面都非常的打动人心，歌词很贴切的表现出了"情缘"二字，细听之下，仿佛更隐含了无数网络游戏玩家的心声——"情愿为你画地为牢，我在牢里慢慢的变老，还对别人说着你的好……"，这是多少为游戏痴狂的少年人的写照啊！优秀的词和优秀的曲，再加上羽泉组合的倾情演绎，这首歌在当时一举夺得多个歌曲奖项，并连续数周盘踞在音乐排行榜首位，成绩可谓卓著。

不过因为羽泉自2003年4月发行专辑《没你不行》之后，始终难得好歌，所以连续两年都没推新作，直到2005年1月，才随着《天下无贼》的风光开播推出同名专辑，并将流行了近两年的这首经典曲目收录其中。

游戏原声带

本土原创游戏主题曲掠影

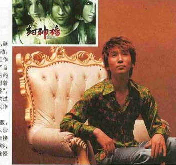
文/黑石头

每次听到由著名爵士乐大师Louis Armstrong演唱的经典老歌"A kiss to build a dream on"（香吻一梦），总会不由得想起《异尘余生Ⅱ》（Fallout 2）核战后满目疮痍的颓然场景，由衷的感叹经典游戏与经典音乐的交汇是那么的和谐与舒畅。尽管这首老歌并非是游戏的原创音乐，却恰如其分的贯穿了整个游戏，让所有玩家都记住了它。

在游戏层出不穷的今天，随着游戏与其他娱乐业的紧密结合，许多专门为游戏创作的歌曲应势而生，音乐与游戏的共生使它们拥有了更广泛的受众和更持久的生命力，即使在游戏问世很久以后，那歌曲却仍旧会时常缭绕在我们耳边。这与代言人携音乐作品与游戏进行捆绑推销有很大的不同，因为这些原创歌曲最首要的特点就是与游戏结合紧密，创作人在其中融入了对游戏的理解与感悟，有的会成为宣传游戏特色最直接的利器，还有一些则完全与游戏环境融为一体。最典型的例子，就是金山公司坚持为《剑侠情缘》系列每部作品所倾力打造的脍炙人口的游戏主题曲，《大英雄》（倮伍阿木演唱）、《天仙子》（谢雨欣演唱）、《剑侠情》（陈妃平演唱）、《纵横江湖》（彝人制造演唱）在广为流传的同时，还成为多部电视剧的插曲。而在近几年的华语乐坛中，类似这样的创作越来越多，许多当红艺人都为游戏谱写并演唱过主题曲，这些歌曲也成为他们打榜的力作，可见，原创游戏音乐所取得的成绩也是相当显著的。

偶尔在电台里听到播放某个游戏原创歌曲时，我的心里都会不由得自豪一下，为自己身为玩家的敏锐以及游戏在娱乐领域的不断传播而感到高兴，当然，我也希望能有越来越多的玩家能够熟知这些音乐作品并为此感到自豪。

歌曲名称:多情人间 **歌手:沙宝亮**
出自游戏:《封神榜》 **作词:尚进**
单曲发行时间:2004 年 9 月 **作曲:罗晓音**
收录专辑:-



与金山所有原创游戏歌曲一样,此曲也是由罗晓音作曲并监制,延续了罗式音乐的悠扬与抒情,让人一听之下心情激荡起伏,颇受感动,在网络上盛行一时。值得一提的是,这首歌的词作者,是当时烈火工作室副总经理兼《封神榜》游戏的主策划尚进,他在词中充分的表达了自己对游戏的理解以及对玩家的期望,"抬头一片天,何处有神仙,亘古的传说在耳边"一下就把人们带入到封神榜的神话世界中,而最后唱着"就这样等候了一万年……你是一个过客,还是为我守候的千古奇缘",又好象是在问玩家,我这样一直为你苦等,而你究竟是会做个游戏的过客,还是会投入进去,成为有缘之人呢?如此情怀,果然是只有游戏制作者才会有吧。

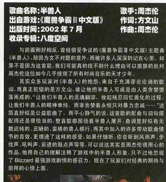
遗憾的是,尽管这首歌深受好评,但却并未走正规音像渠道出版,只是随《封神榜》游戏捆绑发售了单曲 CD。这也可能是因为代言人沙宝亮刚在 2004 年 8 月发行过新碟《沙宝亮 Ⅱ》,制作周期上无法衔接的原因,所以未能及时收录。但也不排除沙宝亮本人对其重视度不够,因而在其后几年推出的多张专辑及精选 CD 中,均未收录此曲,难怪后来这首歌被人们比喻成为"暗香"。





歌曲名称:剑侠情缘 **歌手:韩红**
出自游戏:《剑侠情缘网络版 Ⅱ》 **作词:郭敬明**
单曲发行时间:2005 年 09 月 **作曲:罗晓音**
收录专辑:-

在笔者印象里 2005 年的金山公司旗下游戏作品真的很火,火到郭敬明主动请缨为游戏主题曲作词,火到"内地歌坛大姐大"韩红也力争要演唱此曲才肯罢休,这首歌的名字就叫《剑侠情缘》。不过这首歌却远不如金山以往作品那样,可以用一种朴实深情又振奋人心的元素打动听众。或许是因为词意上的不搭调,起了反效果吧,显然郭同学是不了解"剑侠"游戏的,他也不能完全明白"剑侠文化"中那种澎湃慨然的气概,这歌词即不朗朗上口也不能完全表达游戏意境,所以听罢之后,觉得韩红的演绎真的非常用心,罗大师的音乐也真的是在极力渲染,只是留在听者心里的却是少许遗憾,我没有明白他想说什么,我也没能记住这首歌。作为游戏原创音乐,当然要结合游戏情景来表现其内涵,从情感、游戏、人三个方面打动听众,使他们可以更进一步的理解游戏,而不是简单的用众多所谓的大腕来包装堆砌,《剑侠情缘》的失落可以说是金山游戏音乐创作史上最尴尬的一幕吧。

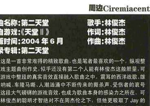


歌曲名称:半兽人 **歌手:周杰伦**
出自游戏:《魔兽争霸 Ⅲ 中文版》 **作词:方文山**
出版时间:2002 年 7 月 **作曲:周杰伦**
收录专辑:八度空间

与前面刚好相反,曾经倍受争议的《魔兽争霸 Ⅲ 中文版》主题曲《半兽人》,却因为文不对题的意外,而被许多人深深的记在心里。如果不是因为这首歌,我们可能真的找不到什么理由可以狠狠的批判周杰伦这位如今几乎统领了所有时尚音乐的天才少年。

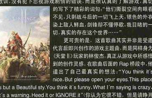
其实众多玩家对《半兽人》的抱怨,来自于充满谬论论调的歌词,而真正犯错的是方文山,谁让他把半兽人写成是由人类贪婪堕落而成的,"让我们半兽人的灵魂翻滚,收起残忍回忆兽化的过程,让我们半兽人的眼神单纯,而非贪婪着永恒只对暴力忠诚……"这简直好似是公益歌曲了。而平心静气的说,这首歌的配曲与词句搭配得还是很恰当的,整首歌都围绕着半兽人展开,曲调里好似有无数迟钝的、丑陋的、蛮横的兽人横行,而其中加入的许多带动歌曲情节的音效,更增进了这样的感受,如果仔细听,你会听到风雨声、步伐声、吼叫声、前进的鼓点声等等,可以说这其实是周杰伦很用心的作品,他用自己的理解注释了游戏中的半兽人形象,只不过他忽视了 Blizzard 最强游戏剧情的感召力,毁在了玩家们对经典的期待与崇拜的心情上面。





歌曲名称:第二天堂 **歌手:林俊杰**
出自游戏:《天堂Ⅱ》 **作词:林俊杰**
出版时间:2004 年 6 月 **作曲:林俊杰**
收录专辑:第二天堂

这是一首非常难得的精致歌曲,也是笔者最喜欢的一个。纵观整个游戏主题曲创作史,似乎还没有第二个人能有林俊杰这般胆量,可以将游戏中整段的真实音效直接融入歌曲之中。震耳的西洋战歌、雄壮的呐喊、车隆马嘶、人潮汹涌中不断传来的撕杀声、受伤者的哀号……这段大气磅礴的游戏音效,也成为歌曲本身的感染力之所在。可以说林俊杰的聪明才智绝对不在周杰伦之下,但他更吸取了 Jay 的教训,没有犯下忽视游戏剧情的错误,而是很认真的了解游戏,真切的写下了精彩的词句:"他们撕裂空间肉眼看不见,只剩战斗后的一切飞上天,银色的外衣染上敌人鲜血,剑锋却不懂停歇,我目睹的一切,真实的存在这个世界……"



更可贵的是,这首歌曲其实并非是受邀代言后即兴创作的游戏主题曲,而是同样身为《天堂Ⅱ》玩家的林俊杰,真正从游戏中所感悟到的创作灵感。在歌曲后面的 Rap 桥段中,他道出了自己最真实的想法:"You think it's nice,But please open your eyes.This place is but a Beautiful sty.You think it's funny,What I'm saying is crazy,It's a warning,Heed it or IGNORE it"(你认为它很不错,但是请睁开眼,这里其实只是一个美丽的猪圈。你觉得很有趣,但是我却说这很疯狂,这是个警告,要么重视它要么就离开它!)在一片磅礴的呐喊声中,歌曲却透露出了一丝凄凉悲壮的情绪,第二个天堂,那真的是天堂吗?

2004 年随着《天堂Ⅱ》游戏的震撼登场,这首同样震撼人心的游戏主题曲与那脍炙人口的主打曲目《江南》一起正式发售,专辑名《第二天堂》。自此,JJ 林俊杰的音乐热潮也随之到来了。

歌曲名称:传奇世界 **歌手:蓝沁**
出自游戏:《传奇世界》 **作词:李琪,易家扬**
出版时间:2004 年 7 月 **作曲:蓝沁**
收录专辑:蓝沁 & 传奇

蓝沁出道的首张专辑名就是《传奇》,可见她对《传奇世界》这首歌的重视程度。而很多听过这个作品的人都说,蓝沁是个才女,她竟然可以把一款古老的游戏写成这个样子——充满 R&B、Urban、Rap、电声等流行的音乐元素,而在其中更有一种蓝沁所特有的野性魅力,一下便唱响了《传奇》时尚与流行的理由,"在神奇天地里谁叱风云,未知的命运由谁主宰结局,在神奇天地里谁三头六臂,内心的自我里骄傲的站立。"无数玩家为之披荆斩棘疯狂投入,不正是为了这骄傲的一立么。然后就是作为代言,她亲自演绎了《传奇世界》的 MV,也是综合了游戏中许多的奇幻和武侠元素,在纵马驰骋中、浴血撕杀中彰显着游戏的魅力。屠龙刀、桃花源、七星法衣、三头六臂,这些《传奇》中为玩家所熟悉的内容,瞬间打动了所有人。直到现在,盛大在官网上依然放着这段 MV 的宣传连接,并且点击量惊人,可见其在游戏宣传上所取得的成就是多么巨大。





歌曲名称: 仙剑问情 **歌手:萧人凤**
出自游戏:《仙剑奇侠传三外传问情篇》 **作词:贾卓伦**
出版时间:2004 年 10 月 **作曲:骆集益**
收录专辑:-

在 2004 年有件国产游戏史上的大事不能不提,那就是经典 RPG《仙剑奇侠传》被改编成了电视剧,一下传遍了大江南北,就连不懂游戏的爷爷奶奶也知道灵儿姑娘是个好女孩,而对于痴情不改的玩家们,这段经典的爱情故事不知道让多少人哭了多少次。在电视剧开播前的期盼热潮推动下,大宇及时的推出了《仙剑奇侠传三外传问情篇》,并随之谱写了这首动人的《仙剑问情》。仍然是凄美的爱情故事,仍然是复杂纠葛的前世今生,虽然"仙 3 外传"讲述的是 19 年前的故事,但歌曲却似乎完整的道出了"仙剑"故事的基调——"寻佳人,情难真,御剑踏破乱红尘;翱翔那苍穹中,心不尽;纵横在千年间,轮回转",不禁让人一下领悟了这其中的姻缘宿命,即使人与妖无法长厮守,但却可以在永世轮回中矢志不渝的相爱下去。回头再看这歌的 MV,尽管制作有些粗糙,只是由电视剧剪辑的花絮,但在唱到"今生缘,来世再续;情何物,生死相许;如有你相伴,不羡鸳鸯不羡仙……"时,刚好放的是蝶仙为秀才所牺牲的画面,令笔者大受感动。

由于此歌词文优雅,曲调婉转,开头给人带来淡淡的凉意,非常切合"仙剑"的主题,因而在玩家中受到很多的赞誉。只可惜演唱者萧人凤并未随之出版专辑,网络上对她的介绍也只有"97 年中山大学音乐系毕业"寥寥一行,使此曲也如"仙剑"故事一般云飘雾散不再来。







歌曲名称：刀剑英雄 **歌手：孙楠**
出自游戏：《刀剑 Online》 **作词：梁茫**
出版时间：2005 年 4 月 **作曲：周迪**
收录专辑：楠得音乐盛典





孙楠的歌一直是大气磅礴，痛快淋漓的，这首因代言而创作的游戏主题曲也不例外，听上去流畅上口，真有那么点大侠的感觉。从整体上说，歌曲比较接近游戏内容，歌词豪放不羁——"恩怨该如何计算，问天还不如问剑"充满江湖的侠气，展现了江湖中的风风雨雨、恩怨情仇，几声兵器碰撞的音效，加上吉他和笛子合奏的桥段，也将游戏中超爽的格斗画面加以注释，最后一句反问："刺不穿看不透情感，江湖梦何时才做完……夕阳残天涯人还未还，夕阳残天涯人已走远……"，还有些公益歌曲的味道。不过与孙楠其它作品相比，这首歌的制作上略有些粗糙，曲调过于平展，高潮部分与《拯救》又颇有些相似，象是拼凑出来的作品，而在代言发布会现场，孙楠也承认此歌系几日之内即成之作，看似是激情四溢，而实际估计是为歌曲的简陋在开脱吧。好在这首歌顺利收录在其《楠得音乐盛典》中，流行程度也是比较高的，还曾被选做电视剧插曲，看来喜欢它的人也不少哦。

歌曲名称：完美世界 **歌手：水木年华**
出自游戏：《完美世界》 **作词：卢庚戌**
出版时间：2006 年 4 月 **作曲：卢庚戌**
收录专辑：生命狂想曲

说起原创游戏音乐的制作投入，以上所介绍的那些与这首歌曲相比，那都是低成本的了。为了能让《完美世界》具有真正大片的感觉，完美时空甚至为音乐代言人水木年华连办了好几场校园演唱会，还投入精力为同名游戏歌曲大选 MV 女主角，这在游戏圈里也算是比较轰动的事了。当然，如此精心打造的歌曲也是毫不含糊，不但对游戏具有很强的表现力，曲调抑扬顿挫，非常好听，吸引了大批玩家对此关注，同时还在音乐排行榜上连坐了几期榜首位置，实力不俗。在水木年华的演绎下，游戏的世界成了一个令人向往的国度，"我要你不顾一切跟我走，去向那完美世界的爱和自由……"，并在英文歌词部分展现了游戏的最大特色"fly with me，in the perfect world，go with me，just like a bird"（和我一起飞翔在完美的世界，象鸟儿一样）——在真实美丽的 3D 游戏环境里自由的飞翔，何尝不是玩家所共同的愿望呢，而《完美世界》终于实现了玩家的梦想。

歌曲名称：诛仙·我回来，诛仙恋 **歌手：任贤齐**
出自游戏：《诛仙》 **作词：任贤齐**
出版时间：2007 年 4 月 **作曲：任贤齐**
收录专辑：如果没有你

《诛仙》游戏问世后的宣传路线几乎与《完美世界》相同，都是首先选定知名艺人来代言并演绎游戏主题曲，不同的是，这次的代言人任贤齐刚好也是个"诛仙"迷，所以就有了两首游戏原创歌曲，而不是只有一首。不过无论怎么从音乐的角度去理解，这两首歌曲都似乎是在诉说任贤齐对这个故事的想法，而全然忘了跟游戏扯上关系。

当然，笔者要公正的说，我还是很喜欢《诛仙恋》这首歌的，"挥挥手不回头，一片痴狂为谁留，拥有过牵手分手，太多理由，一人去泪水流，拥有笑过哭过 太多理由，爱已经腐朽……"大众情歌王子果然还是那么有魅力，这词写的太凄美了，正如小说中那爱狠两难的境地一般，给人很多遐想。所以说，作为原创游戏歌曲也不为过，毕竟游戏也是根据小说改编而来的，所有感情故事还是相似的。只是小齐可能还不习惯给游戏写歌，没有大胆的借用游戏中的音效来烘托游戏元素，失去了让玩家为他捧场的机会。



至于另一首《诛仙·我回来》，因为曲调有些怪，而词意不深，所以不太合笔者口味，而且 MV 拍的象电视剧一样，造型和动作都很夸张，我就不再过多评论了，大家有时间自己去观赏吧。■







"武装到了牙齿。
警示连至眼孔。
尖端现于内心。
幽灵行动：尖峰战士"

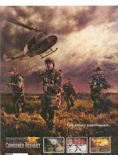
2007年 又冷又酷的调调，对于一个硬派游戏来说永远是最恰如其分的。



"两大全新方式
体验波斯王子
波斯王子：宿敌之剑"

2007年 跨平台开发的趋势营造了某种奇妙的差异性审美。







"战斗继续着……
自由因此而存
海豹突击队：联合攻击"

2007年 正义与美好，是最有力的战斗激情。

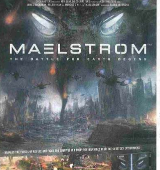






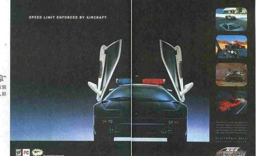
“你必须尝试
因为轮子超赞。
魔法风云会
欢迎进入快车道”

1998 年　这难道没有搞错？从电脑游戏转玩不插电的卡牌游戏，这到底是进步还是倒退呢……



“异形旋流
地球保卫战开始
驱驾自然之力
在可完全破坏的即时策略环境中求生”

2006 年　以电影海报方式呈现“游戏大片”的手法并不是第一次出现，但勇于采用此种方式呈现的游戏也并不多，因为这种方式必然要在演职员名录中有足够的“大牌”才行。



“飞行器强制限速
极品飞车Ⅲ闪电追踪”

1998 年　最受不了超级跑车以侧翻车门的方式伸展开来的样子，那种振翅欲飞的诱惑无可匹敌。



注：米诺陶勒斯，希腊神话中的牛头人，善于帮助人们走出迷宫。